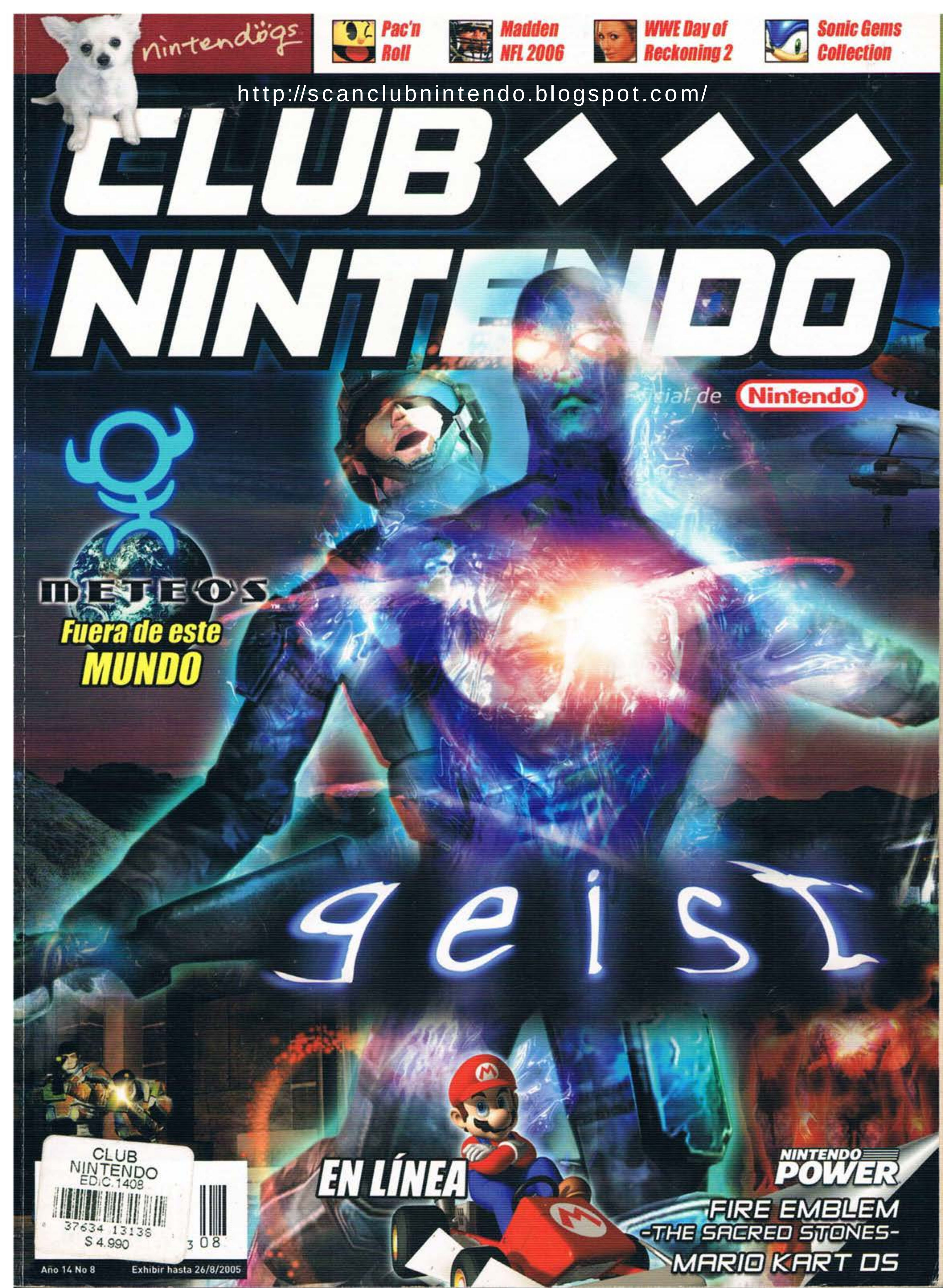
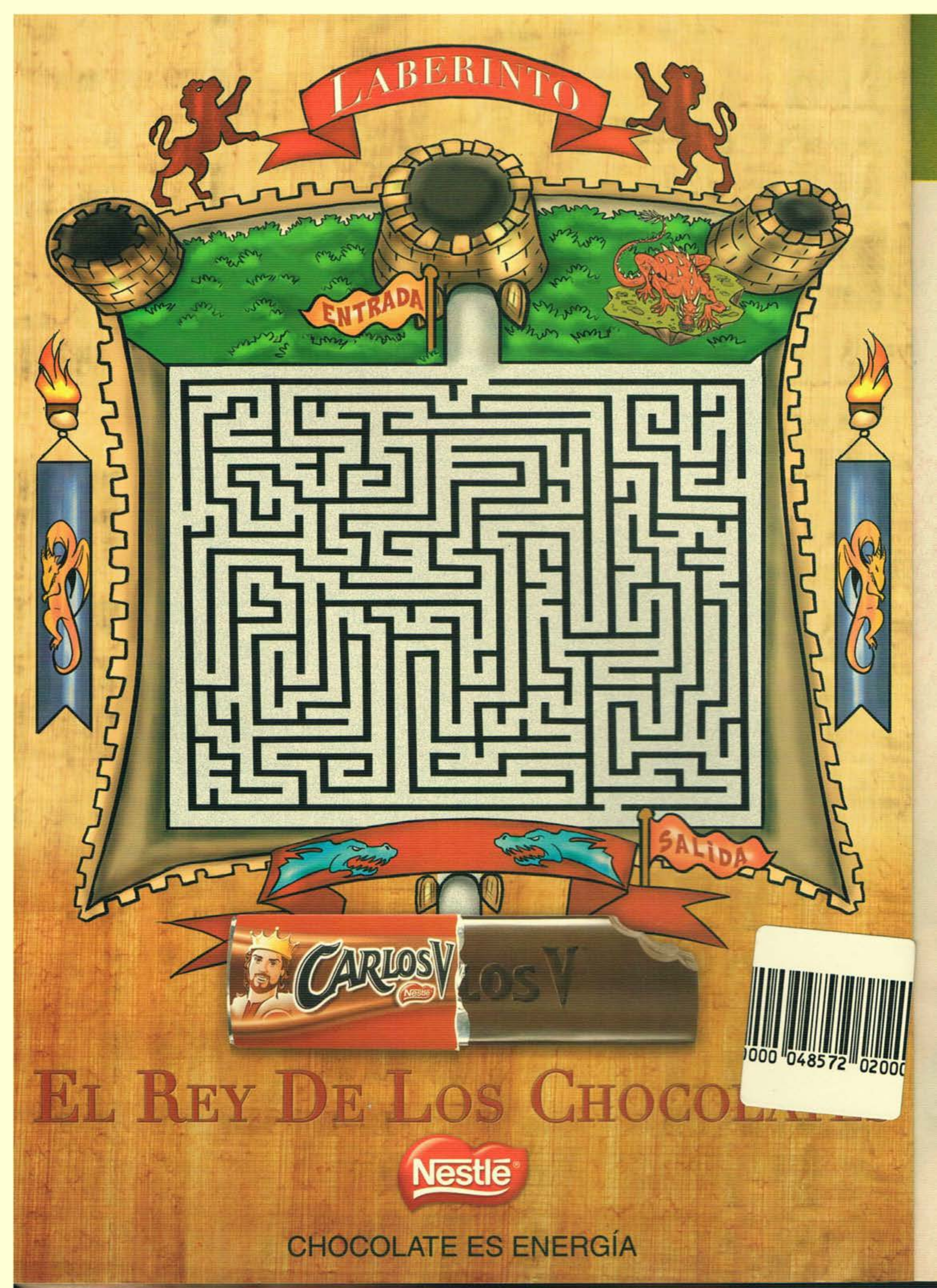
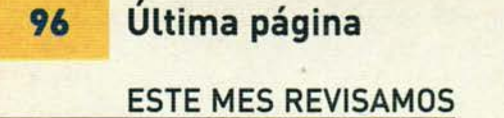


nintendogs
Pac'n Roll
Madden NFL 2006
WWE Day of Reckoning 2
Sonic Gems Collection
http://scanclubnintendo.blogspot.com/
CLUB NINTENDO
...cial de Nintendo
METEOS
Fuera de este MUNDO
geist
EN LÍNEA
NINTENDO POWER
FIRE EMBLEM
-THE SACRED STONES-
MARIO KART DS
CLUB NINTENDO
EDIC.1408
37634 13138
$ 4.990
Año 14 No 8
Exhibir hasta 26/8/2005


LABERINTO
ENTRADA
SALIDA
CARLOS V
Nestlé
000 048572 0200
EL REY DE LOS CHOCOLATES
Nestlé
CHOCOLATE ES ENERGÍA

SUMARIO



ESTE MES REVISAMOS



NINTENDO POWER

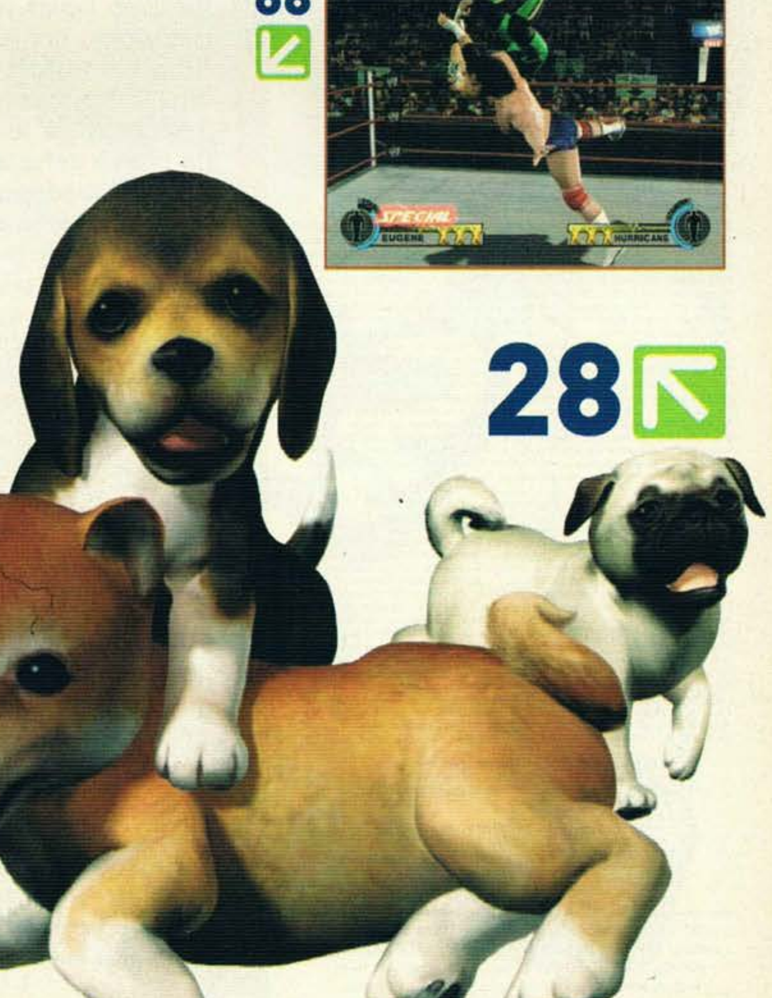


PÓSTER DOBLE

Geist
Yoshi Topsy-Turvy

54

68



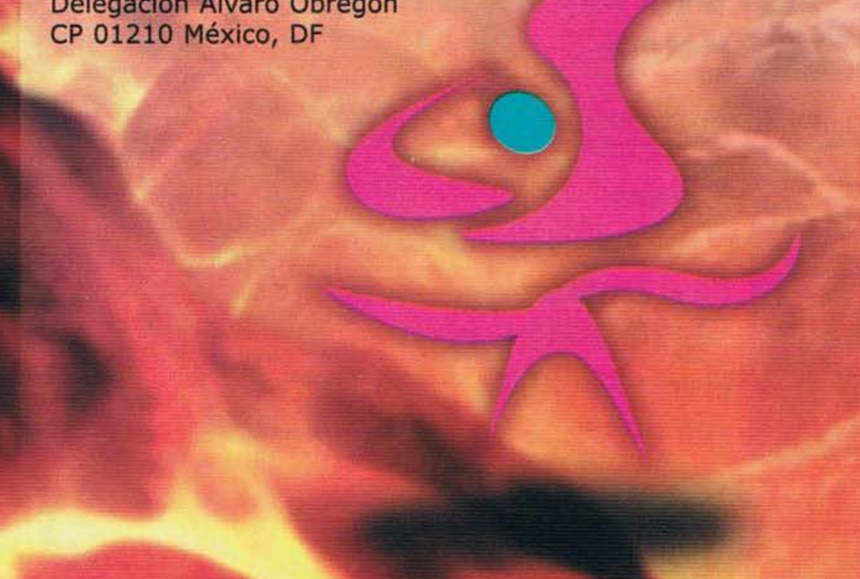
28

EDITORIAL

Nintendo, como lo conocemos ahora, no nació siendo la primera en su género, pero demostró que las cosas podían hacerse de calidad y dando al jugador la variedad de títulos que necesita para divertirse. Antes no se daba tanto el jugador casual del que hoy se habla en cada momento, sino que simplemente eran, o mejor dicho, éramos jóvenes con ganas de pasar un buen rato y gozábamos de historias envolventes, héroes de leyenda y de todos aquellos títulos como **Tetris** que, a pesar de su simpleza, nos divertía tanto. Ahora, han pasado dos décadas, y los videojuegos, como el mundo en general, han cambiado.

¿Recuerdas **Final Fantasy** o **Ninja Gaiden**? Ambos originales para NES defendieron la ideología del juego divertido, pero posteriormente el cambio en tecnología abrió las puertas para crear cosas espectaculares que deslumbraron a los videojugadores y se perdió un poco -o mucho- el factor entretenimiento, pasando a un juego con cinemas ejemplares y gráficos tridimensionales, pero con una historia más aburrida que ver crecer el pasto. Sin embargo, Nintendo no se dejó llevar por la nueva oleada de jugadores casuales y reiteró su confianza en los jugadores apasionados, que disfrutan un título al máximo y no lo critican sólo por cómo se ve. Sí, no todo es miel sobre hojuelas, y a Nintendo a veces las cosas no le salen como quisiera; pero no te preocupes: la nueva generación promete ser intensa y traerá formas de juego novedosas y específicas para que disfrutes de los videojuegos, como si fuera la primera vez. Nintendo atacará con su Revolution y promete ser una total revolución que dejará boquiabierta a la competencia.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: **clubnin@clubnintendomx.com** o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



Año XIV No. 8 Agosto 2005

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
COLABORADOR
Antonio Nieto Cuevas
CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández
PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández
GERENTE DE VENTAS
Gerardo Cuéllar López

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera
VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez
DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas
DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa
VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna
COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress
EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

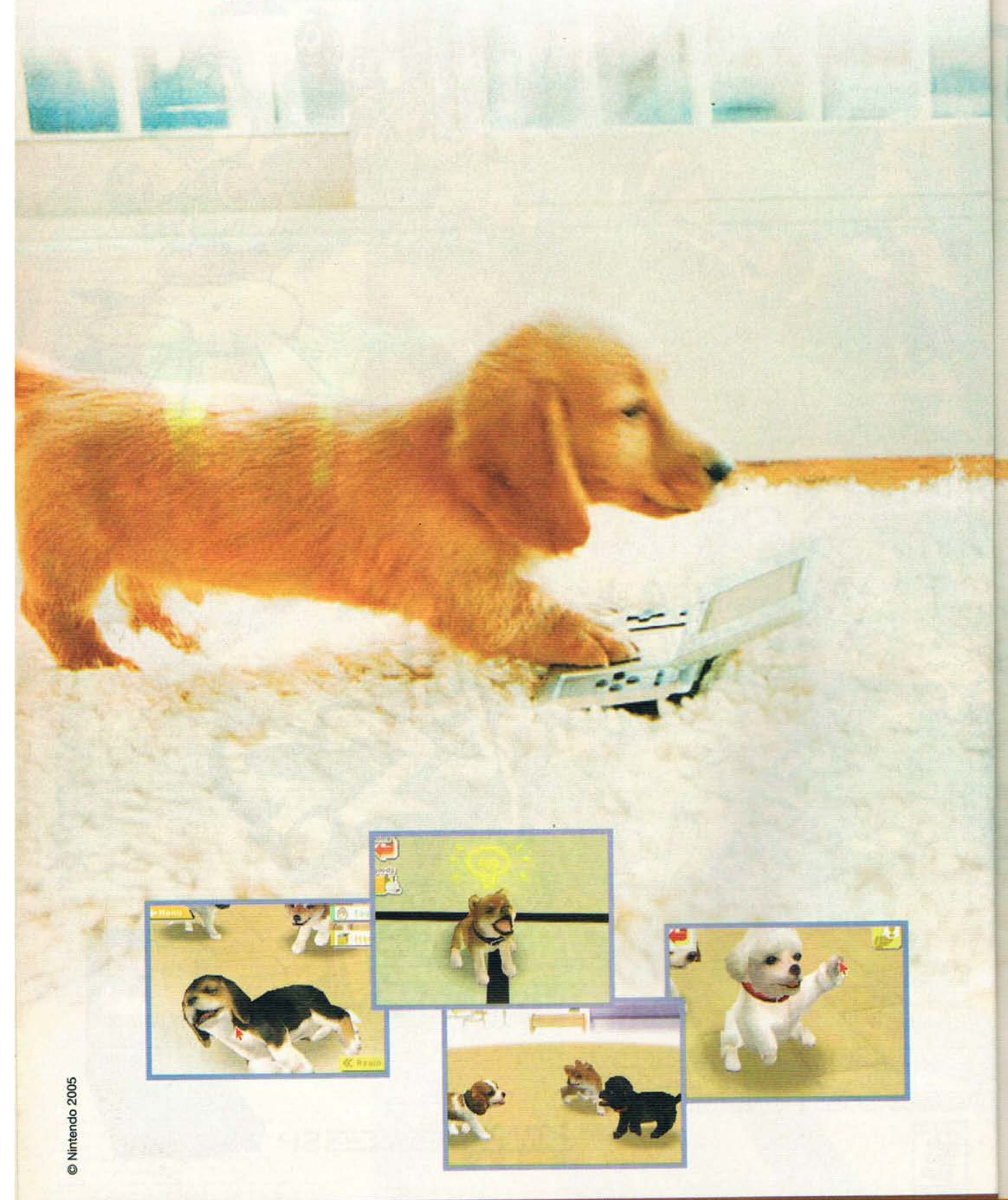
© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 8. Fecha de publicación: Agosto 2005. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR:** Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70


¿QUIÉN ERES?
YOSHI TOPSY-TURVY
DE LOCURA.
DE MENTALIDAD.
DE MANIOBRA.
LAS PAREDES GIRAN. LAS EMBARCACIONES SE MECEN COMO PÉNDULOS Y EL MUNDO ENTERO SE MUEVE CONTIGO EN YOSHI'S TOPSY-TURVY.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
GAME BOY ADVANCE SP
© 2004-2005 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo. Juego y sistemas se venden por separado. www.nintendo.com/yoshi

La imagen



© Nintendo 2005

nintendogs™



Nintendogs es uno de los títulos más esperados para este año. En Japón ya es considerado como uno de los mejores simuladores que han existido y no es para menos, pues aquí crías a tu mascota y la educas a tu estilo. Incluso, mediante el comando de voz, puedes lograr que tu perro reconozca tus órdenes usando el micrófono del Nintendo DS. ¿Quieres enterarte de todos los detalles, las clases de cachorros y en qué actividades puedes participar con ellos? No lo pienses más y pasa a la...

...página 28



El virus no se ha terminado

Una de las series de videojuego que mejor se han adaptado a la pantalla grande es sin duda **Resident Evil**, y el éxito que tuvo en taquilla la segunda parte, subtitulada Apocalypse el año pasado, lo confirma. Tanto el director como los actores, encabezados por **Milla Jovovich**, han realizado un estupendo trabajo, logrando atraer público que en su vida había tenido contacto con los juegos, por lo que para Capcom también representó un éxito. En fin, todos sabíamos que una continuación era más que obligada, y según los primeros detalles que se han revelado, el nombre será "**Resident Evil: Afterlife**" y tomará lugar en el desierto estadounidense. Obviamente la bella **Milla** volverá a interpretar el papel de **Alice**, quien, como debes recordar, al final de la segunda parte es sometida a un experimento para explotar sus capacidades físicas. No se dijo más en cuanto al reparto, pero es casi seguro que repita **Sienna Guillory**.



Todo lo anterior era lo lógico, pero nadie se esperaba que anunciaran una cuarta cinta; así es, todavía no se estrena la tercera pero ya están planeando la siguiente. Obviamente no se sabe nada de la historia, más que se ambientará en Japón. Disfrutamos bastante de las anteriores películas, sobre todo Apocalypse, donde no puedes despegarte ni un segundo, y tenemos plena confianza en que los futuros filmes seguirán con la misma calidad.

¿Qué tan buen corazón tienes?



El mundo de los juegos de computadora siempre ha estado saturado de títulos de estrategia en tiempo real, por lo que resulta complicado destacar dentro de este género; por eso, cuando se logra, es de llamar la atención. Uno de los títulos que ha conseguido ganarse un lugar especial en el mercado gracias a su concepto tan innovador es **Black and White.** Majesco, desarrolladora de la serie, quiere expandir sus fronteras, dar a conocer su juego a más usuarios, y qué mejor manera de hacerlo que sacando una versión para el Nintendo DS. Lo interesante del concepto no es el gameplay, como se pudiera pensar, no; donde radica el éxito de Black and White está en su historia. Resulta que tú eres el dios de una población, y como tal debes proveerlos de agua, comida y diversión, y de qué tan bien lo hagas va a depender el grado de adoración que te tengan. "Qué aburrido"... eso deben estar pensando, ¿verdad? Pero aún no les hemos dicho lo "mejor", y es que también puedes optar por ser un dios malo, que se divierta castigando a sus creyentes sin ningún motivo en especial: puedes incendiar sus pueblos, llevarles sequías, o de plano hasta comértelos.

Se dice que gracias a las capacidades del Nintendo DS, vamos a tener una interfaz muy ágil, que nos permitirá desplazarnos por los tableros como si lleváramos jugando B&W por años. El único punto malo que tiene este título es su fecha de salida, la cual está programada hasta principios del 2006.



Tu estancia en Persia se prolonga

Uno de los mejores juegos que pudimos disfrutar el año pasado para nuestro GCN, fue sin lugar a dudas **Prince of Persia 2: Warrior Within,** donde al igual que en su primera parte, la gente de Ubisoft realizó un excelente trabajo, adaptando el estilo de *gameplay* que conocimos en el Super Nintendo (es decir, acrobático) al mundo en 3D. Si recuerdan, hace unos meses les comentamos que ya se estaba preparando una continuación de las aventuras del príncipe y su eterna lucha contra **Dahaka;** pues bien, esto ya está confirmado y se ha dado como fecha oficial de salida el próximo noviembre.





Esperemos que no vaya a existir alguna modificación, aunque conociendo cómo trabaja la compañía francesa, no creemos que haya problemas. Se comentó que esta tercera parte será más "agresiva" aún que WW, tanto en tipo de juego como en la manera de terminar con tus enemigos; también se dijo que cerrará la trilogía en la presente generación de consolas; esperemos que ya estén preparando algún proyecto para el Nintendo Revolution basado en la licencia.



Por lo pronto, te dejamos con las imágenes más recientes del título, donde se nota que además de todo, van a seguir mejorando el aspecto gráfico; ¡que las disfrutes!

A desenterrar el pasado

Muchos de nosotros aún recordamos las bellas épocas del NES, donde muchos de los héroes que hoy conocemos iniciaron sus historias, como el caso de Link o de la familia Belmont. Pero bueno, también existieron juegos que a pesar de que eran muy buenos, no fueron tan conocidos; ¿o alguien recuerda a **Dig Dug**? Para los que respondieron "¿eso con qué se come?", les podemos decir que fue un título de Namco que apareció en los buenos tiempos del Atari con una posterior conversión al NES; el juego no era nada del otro mundo; se trataba simple y sencillamente de hundir islas juntando brechas, mientras tomabas vegetales; controlabas a un pequeño personaje que hacía túneles en la tierra, y de esta manera lograbas tu objetivo. Pues bien, para quien esté interesado en conocer la franquicia, el próximo mes saldrá **Dig Dug Digging Strike** para el Nintendo DS. Por lo que hemos podido ver, se mantiene la misma temática, es decir, la de realizar túneles, sólo que ahora mediante el *Stylus.*



En la pantalla superior se mostrarán los objetos que están en la superficie y que nos estorban en nuestra labor; a todo esto sólo nos queda una pregunta: ¿tendrá la misma aceptación este concepto como en los años 80?

Las telarañas seguirán en el Nintendo DS

En el número anterior, dentro del reporte del E3, les comentamos que pronto aparecerá un nuevo título para el Nintendo GameCube basado en el cómic del Hombre Araña, titulado Ultimate **Spider-Man**. Pues bien, les tenemos una buena noticia: Activision ha decidido también lanzar una versión para la consola portátil más versátil del mercado; obviamente nos referimos al Nintendo DS. En la aventura podremos elegir de entre dos personajes principales, el buen Hombre Araña y uno de sus más acérrimos enemigos, **Venom**. La acción se desarrollará indistintamente en las pantallas inferior o superior (aún no han hablado de cómo se utilizarán las cualidades táctiles), bajo una vista de lado, muy al estilo de **Maximum Carnage** y **Separation Anxiety**, de Super Nintendo. Los gráficos te harán sentir como si estuvieras viendo algún episodio en televisión.



En cuanto a la historia, sólo se sabe que ésta puede cambiar varias veces durante una sesión, dependiendo con quién completemos las escenas. Ya por último, será incluida una opción para que participen cuatro personas al mismo tiempo vía LAN. Todo apunta a que será uno de los títulos fuertes para este fin de año.

Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Centro de Servicio Sur:
Bazar Pericoapa
Av. Canal de Miramontes 3155
Locales AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa.
México, DF, C.P.14320
Tel. 56784977
Lunes a viernes de 11.00 am a 8.00 pm
Sábados y domingos de 11.00 am a 8.30 pm
NOTA. Martes es día de descanso para este Centro de Servicio.

Centro de Servicio Nororiente
Plaza Tepeyac
Calzada de Guadalupe #431
Local 67, Col. Guadalupe Tepeyac
México, DF, C.P 07840
Tel. 91127300
Fax. 91127301
Lunes a viernes de 11.30 am a 8.00 pm
Sábados de 11.30 am a 8.30 pm

e-mail: electrodiversion@axtel.net

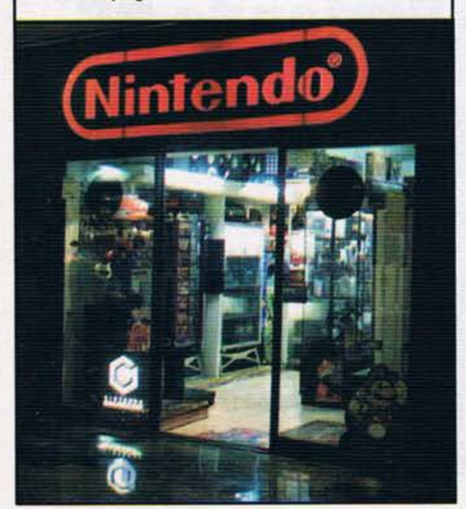
Centros de acopio y tienda en donde podrás dejar tu equipo con toda confianza y nosotros lo recogemos para ser evaluado. Posteriormente nos pondremos en contacto contigo para darte el presupuesto.

Plaza Aragón (dentro de la zona de juegos mecánicos Tamboril); Tel. 5777-7600

Centro Comercial Perinorte Local F-14
Tel. 5893-9501

Mundo E, Local 96-A. Tel. 91127302

Muy pronto te daremos la dirección de nuestra página en Internet.



Nuevos detalles de Sonic DS

Ya en anteriores ediciones les hemos platicado acerca de que el Sonic Team se encontraba desarrollando una nueva aventura del erizo azul para el Nintendo DS, pero se habían mantenido muy calladitos y no se conocía mucho del título, salvo el par de imágenes que les mostramos hace unos meses. Por fortuna, todo el hermetismo ha quedado atrás y el equipo creador ha dado a conocer más detalles de su proyecto. Entre los que encontramos está que el juego será de plataformas; pero lo curioso e interesante de todo esto es que combinará escenas tanto en 2D como en 3D, y la acción se mostrará en cualesquiera de las dos pantallas dependiendo de la situación.



Además, también liberaron algunas imágenes, con las que te dejamos para que te des una idea de lo que vamos a poder disfrutar a finales de año.

¡Hoyo en uno!



Antes todo mundo pensaba que los juegos de golf eran de lo más aburrido que había en el planeta, hasta que Nintendo demostró todo lo contrario con su popular serie de **Mario Golf**, donde varios elementos se conjugaban de gran manera para brindarnos horas de diversión. Hace algún tiempo, la gran N anunció que se encontraba diseñando un título de este deporte para su sistema de doble pantalla, y todos creímos que se trataría de la cuarta aparición del plomero y compañía en el campo de los 18 hoyos. Pero estábamos equivocados. En esta ocasión, Nintendo ha preferido mostrarnos un lado más profesional del golf, sin que esto quiera decir que va a dejar de ser divertido. Para empezar, contaremos sólo con golfistas humanos y campos reales, los cuales siempre vamos a visualizar en la pantalla superior, mientras que en la táctil, mediante el *Stylus*, podremos cambiar el ángulo de visión, así como ajustar la potencia y la puntería de nuestros tiros.



Quizá no se te haga tan "emocionante" este juego, pero en verdad, este diciembre denle una oportunidad; igual y hasta terminan siguiendo los pasos de Lorena Ochoa.

Guilty Gear llega al Nintendo DS

A finales de los años 90 salió un título de pelea para Arcadia de nombre **Guilty Gear**; al principio no causó mayor impacto, los personajes eran al estilo manga y a simple vista el gameplay resultaba muy parecido al de la serie **The King of Fighters,** por lo que muy pocos se animaban a jugarlo. Pasó el tiempo y llegó una versión para Game Boy Advance y algunas otras consolas, lo que originó que un sector más amplio lo conociera.





Y, ¿qué creen que pasó? Pues que fue un éxito total, ocasionado principalmente por la manera tan "especial" con la que cuenta cada uno de los personajes para terminar con sus oponentes en un solo round. Debido a todo lo anterior, se llevará la serie al Nintendo DS, bajo el subtítulo **Dual Strikeres**, pero no de una manera tradicional, es decir, se van a olvidar un poco de los encuentros uno contra uno; lo que desea Majesco (desarrollador del título) es enfocarse en un multiplayer, al estilo de **Smash Bros.**, pero sin perder su identidad.

De las características que se han dado a conocer, tenemos las siguientes: 21 personajes a seleccionar, todos los movimientos típicos de sus versiones anteriores para Arcadia, seis modos de juego, que incluyen un versus entre cuatro personas, y varios minijuegos. Todos los fans de los juegos de pelea estamos ya ansiosos por que salga a la venta, la cual se ha manejado será a finales de año.



Vive la emoción de las acrobacias

Electronic Arts está preparando para este fin de año la salida de **SSX On Tour**, el tercer capítulo de su serie de snowboarding que aparecerá para el GCN. Su salida no podría ser más acorde con la temática del juego, ya que se dará en temporada invernal; de entre las novedades que incluirá, encontramos las que son una obligación y no sorprenden a nadie, es decir, más recorridos, más personajes, mejores gráficos, etc. Pero la que sí merece mención aparte es la que tiene que ver con las "piruetas". En las "precuelas" podías hacer mil y un malabares en el aire y ya después aterrizar; pero para **On Tour** ha cambiado; y es que podrás tomar la tabla con tus manos, pasarla debajo de tus pies, aventarla y atraparla; en pocas palabras, tus posibilidades de realizar trucos han aumentado considerablemente.





Ve preparando tu ropa invernal, porque sin duda SSX On Tour te va a dejar frío.

Ganadores de la trivia Clone Wars

La promoción que realizamos en conjunto con Cartoon Network para obsequiar unas figuras de colección de la serie **Clone Wars**, fue todo un éxito; recibimos cientos de correos, pero como siempre sucede, no todos pueden ganar; los afortunados en esta ocasión fueron: Luisa de Garay Islas, de México, D.F.; Elaine Echeverría León, de Mérida, Yucatán, y Juan Edmundo Urresti, también de México, D.F. Muchas felicidades a los ganadores; y a los que no tuvieron tanta suerte, sigan participando en futuras promociones.





TUS PREGUNTAS A: MARIO

Ya estamos de regreso en ésta, su sección de preguntas y respuestas. Esta vez noté muchas dudas sobre el Nintendo Revolution y los títulos que saldrán para esta nueva consola, pero no se desesperen, ya que por el momento Nintendo se mantiene firme y nos dará una sorpresa que hará ver al Revolution como una verdadera máquina de diversión y no como otras consolas, que se dedican a hacer juegos al por mayor sin pensar en la innovación o creatividad. ¡Así que no se hable más e iniciemos de una vez!

Mario

Revolution en 2006

¡Hola, **Mario**! Te tengo una pregunta: ¿cuándo saldrá el Nintendo Revolution? Es que vi unas fotos en la página de Internet de Club Nintendo y se ve muy chido. Gracias.

Martín Franco Mouton
Vía correo electrónico

¿Qué onda, Martín? Aún es muy pronto para definir una fecha de lanzamiento para la próxima consola casera de Nintendo; de hecho faltan muchos detalles por descubrir, como el control y funciones alternas. Todo apunta a que el próximo E3 ya lo tendremos jugable y con una fecha de salida confirmada. Así que sigue sacándole jugo a tus juegos de GameCube, porque todavía faltan varios meses para la revolución.

Accesorios compatibles

¡Qué tal, **Mario**! Sé que han hablado mucho sobre el Nintendo Revolution, pero como coleccionista que soy, tengo varios accesorios del GameCube. Mi pregunta es: ¿podré usar todos los elementos del GCN en el Revolution, o sólo los controles?

Jaime Ramos
Cuernavaca, Morelos

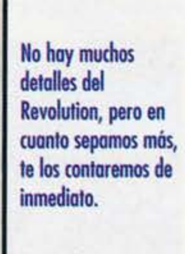
No te preocupes, mi estimado Jaime. Todos los accesorios que tengas serán compatibles con el Revolution, desde las tarjetas de memoria, controles, adaptadores para GBA, micrófono e incluso el tapete que saldrá con **Dance Dance Revolution: Mario Mix**. Como te habíamos mencionado antes, la compatibilidad con el GameCube será total. Así que no te deshagas de tus dispositivos, que gran falta te harán para la próxima consola de Nintendo.

Final Fantasy XI

Acabo de leer una noticia en Internet de que Square-Enix confirmó **Final Fantasy XI** para el Nintendo Revolution. ¿Es cierto o es otra burla para los fans de la serie? No confío mucho en la información de Internet, así que sólo ustedes me pueden ayudar.

Cristian Garrido
Vía correo electrónico

Supimos de ese rumor hace tiempo y sólo quedó en eso... un rumor. Oficialmente Square-Enix trabaja en un título para la consola de siguiente generación de Nintendo, pero se trata de una nueva versión de **Crystal Chronicles**, que posiblemente sea *on line*. También hay otro título para el DS (seguro otro **Cristal Chronicles**), pero de **Final Fantasy XI** no se ha vuelto a mencionar en el mundo de Nintendo.



No hay muchos detalles del Revolution, pero en cuanto sepamos más, te los contaremos de inmediato.



Square-Enix sigue firme con la línea Crystal Chronicles que a muchos gustó y a otros decepcionó. Esperemos que los próximos juegos sean más apegados a la saga de Final Fantasy, y no historias alternas como la última del GameCube.

HDTV para Revolution

¡Qué pasó, **Mario**! A mí, como a todos en general, me sorprendió mucho la falta de datos sobre el Nintendo Revolution, aunque no me inquieta tanto porque sé que pronto se revelarán detalles que saciarán el apetito de información que tenemos los fans de Nintendo por la nueva consola portátil; sin embargo, tengo una duda enorme: ¿es cierto que el Revolution no tendrá compatibilidad con HDTV? Digo, si el GCN la tenía, por qué omitirla ahora.

Anónimo
Vía correo electrónico

Así es. Son pocos los detalles que se revelaron del Nintendo Revolution y, según Nintendo, pronto sabremos más sobre el tema, tal vez a finales de año, como se ha comentado, o incluso hasta el próximo E3, donde ya estará lista la consola para demostración de *gameplay*. Lo que sí se comentó es la falta de compatibilidad con HDTV (televisión de alta definición) y el porqué no se dijo; sabemos que es un punto importante para que los juegos luzcan mejor en nuestras pantallas y que muchos títulos de GCN como **Metroid** o **Wind Waker** lo han usado. Pero no te preocupes: aún falta camino por recorrer y el Revolution puede darnos varias sorpresas. Mientras tanto, sigue pendiente de Club Nintendo para próximas actualizaciones sobre el tema.



Hotspots

Hola, **Mario**, ¿cómo estás? Saludos a todo el *staff*. He visto por Internet que el Nintendo DS tendrá un servicio *on line* gratuito a través de *hotspots* y mis preguntas son: ¿qué es un *hot spot*?; ¿hay alguno de esos sitios aquí en México?; y si tengo un servicio de Internet inalámbrico en mi casa, ¿podré conectarme o necesito algo más? Otra pregunta: ¿necesito tener el mismo cartucho de DS (por ejemplo el **Mario Kart DS**) para poderlo jugar en línea?

Daniel Vázquez Trejo
Edo. de México

Mario Kart es uno de tantos juegos que usarán el modo *on line* para conectarse con otros usuarios del mundo. Lo puedes hacer desde un *hotspot* (sitios públicos que ofrecen Internet *wireless*, como aeropuertos, hoteles, cafeterías o restaurantes); y sí, hay varios en México; los más populares son los restaurantes que tienen búhos en sus logos, o en centros comerciales. Si ya cuentas con una conexión inalámbrica en casa, mucho mejor: nada más prende tu NDS -y próximamente Revolution- y éste reconocerá la señal de Internet; sin embargo, te recomiendo que cheques bien con tu proveedor de servicios de redes para cualquier otro inconveniente o restricciones del servicio. Por último, es importante que tengas tu propio cartucho de **Mario Kart**, porque a través de él será como te conectes con otros usuarios.

El dilema del pirata

Hola, **Mario**. Una pregunta: en **Paper Mario 2: The Thousand Year Door** estoy atrapado en la isla; ya puse la *skull rock* y no sé qué hacer. ¿Me ayudas? Por favor respóndeme por correo electrónico. ¡Estoy desesperado, pues ya llevo buen tiempo!

Daniel Orozco
Guadalajara, Jalisco

Simplemente lee la inscripción de las famosas rocas y regresa al campamento. Allí habla con **Flavio** y él se unirá a tu equipo por un rato. Regresa a las rocas y pídele a **Flavio** que te dé la gema en forma de cráneo que lleva consigo. Pon la joya en los ojos del cráneo y después escucha la canción para resolver el acertijo. Cae de sentón tres veces en la roca del bigote rojo y golpea la roca azul con el martillo de **Mario** cuatro veces. De pronto se abrirá un hueco por el que debes arrojar a **Bobbery** para destruir la entrada a la cueva; fácil, ¿no?



Siempre que te enfrentes a un acertijo y no conozcas la respuesta, pon atención a los diálogos; allí encontrarás pistas muy interesantes para cumplir tus objetivos.

LA PREGUNTA DEL MES

Un fan con mucho talento

¡Quihúbole, **Mario**! La otra vez estaba bajando unos videos de **Super Mario Bros. Super Show**; el ending está bien chistoso. También bajé otro en el que acaban el juego de **Super Mario Bros. 3** en 11 minutos; bueno, pero el que sí no entiendo es uno que se llama Nintendo-ON-Revolution, donde parecen mostrar la nueva consola de Nintendo muy futurista, demasiado creo; lo primero que pensé es que ese video lo había hecho algún fan muy creativo porque está muy bien realizado, pero sí me cuesta trabajo creer que en verdad se trata del Nintendo Revolution; además, después de ver la foto que presentaron en la revista de junio, no tienen ningún parecido.

Parry
Vía correo electrónico

Sí, nosotros también vimos el video de **Super Mario Bros. 3** y nos dejó encantados; son once minutos que disfrutas por la habilidad del jugador y la medida de tiempos que ya tiene con respecto a cada escenario. Ya saben, si logran superarlo, aquí esperamos sus videos para publicarlo en los retos, con fanfarrias y toda la cosa. Y bueno, otro tema que nos han preguntado muchísimas veces es sobre el video del Nintendo ON, pero lamento decirles que es uno bastante creativo de un fan que se aprovecha de la expectativa para causar controversia. La verdad es un buen trabajo, pero hay que ser realistas: si en el remoto caso fuera cierto, la consola valdría demasiado dinero y no sería tan comercial como las actuales. Así que mejor no se dejen llevar por noticias o rumores de Internet, ya que son comunes los fraudes.





Habla a través de tu NDS

Mario, ¿es cierto que el Nintendo DS podrá utilizarse como dispositivo de comunicaciones telefónicas entre consolas? Si es así, ¿tendré que contratar un servicio con algún proveedor de telefonía móvil, o cómo funcionará?

Miriam Solórzano
México, DF

¡Qué tal, Miriam! Lejos de ser un rumor es toda una realidad; al menos fue lo que se mostró en el pasado Electronic Entertainment Expo, donde a través del Wi-Fi podías contactarte con otra persona a distancia, usando el DS como medio de comunicación, al mero estilo de *Chat* de voz como se usa en el MSN de Hotmail o en múltiples lugares de charlas de Internet. Obviamente cada quien debe estar en un lugar con red inalámbrica y tener prendido su Nintendo DS. En las pantallas verás la cara de un personaje de Nintendo -a nosotros nos tocó **Wario**- que mueve sus labios al decodificar la voz. La señal es bastante buena y servirá para conocer más a los jugadores que retes en tus partidas *on line*.



La calidad de voz es realmente buena y no hay el clásico "lag" o retraso que se da comúnmente en los chats. Esperemos pronto tener más noticias de este interesante accesorio para el Nintendo DS.

¿Star Fox DS?

¡Qué onda, **Mario**! Oye, tengo el nuevo Nintendo DS y me gustaría saber si Nintendo va a lanzar una versión de **Star Fox** para esta consola portátil. ¿Sabes algo al respecto?

Alejandro José
El Salvador

Hasta el momento no hay noticias sobre una nueva versión de **Star Fox** y su gran equipo estelar, ya sea para consola casera o portátil de Nintendo. Es muy probable que aparezca alguna y sería maravilloso ver qué logran hacer para interactuar en ambas pantallas del Nintendo DS -usando el *Stylus*-; pero como te repito, no hay planes por el momento. Si nos enteramos de algo les diremos de inmediato en la revista o en la página de Internet de Club Nintendo.

Sensor de movimiento

Mario, en el folleto de instrucciones del Nintendo DS dice que no funcionan los juegos de Game Boy original y todo eso, pero mi pregunta es la siguiente: ¿funcionará con los juegos de GBA con sensor de movimiento? De eso no dice nada y no quiero arriesgarme a comprar un juego sin estar seguro de que funcionará en mi portátil.

Iván Hernández Gándara
Cd. Juárez, Chihuahua

¡Qué tal, Iván! Tienes mucha razón: el Nintendo DS no es compatible con los títulos de Game Boy y Game Boy Color, pero sí funciona bien con los de Game Boy Advance, incluso con aquellos que tienen sensores de movimiento, como **Wario Ware Twisted** y **Yoshi Topsy Turvey** -nosotros ya lo probamos y se juega bastante bien-. Así que no te preocupes: no te llevarás ninguna decepción cuando compres tus juegos.

¿No Okami para Nintendo?

¡Qué tal, **Mario**! Checando nuevas noticias me topé con un nuevo juego de Capcom que se **llama Okami**, y que según esto es para el Play Station 2. Pero tengo una enorme duda: en los videos se muestra mucha interacción al dibujar elementos en el juego, justo como se lograría en la pantalla táctil del Nintendo DS; ahora bien, ¿crees que Capcom piense desarrollar alguna versión para el DS?

Gerardo Romo
México, DF

Así como tu, mucha gente pensó lo mismo al ver **Okami**, título desarrollado por el mismo equipo que está detrás de **Viewtiful Joe**. Pero tal como dijiste, el juego está planeado para el Play Station 2, y aunque es una opción perfecta para el Nintendo DS, no habrá ninguna adaptación por el momento. Al menos es lo que ha dicho la gente de Capcom.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas, y en sí todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

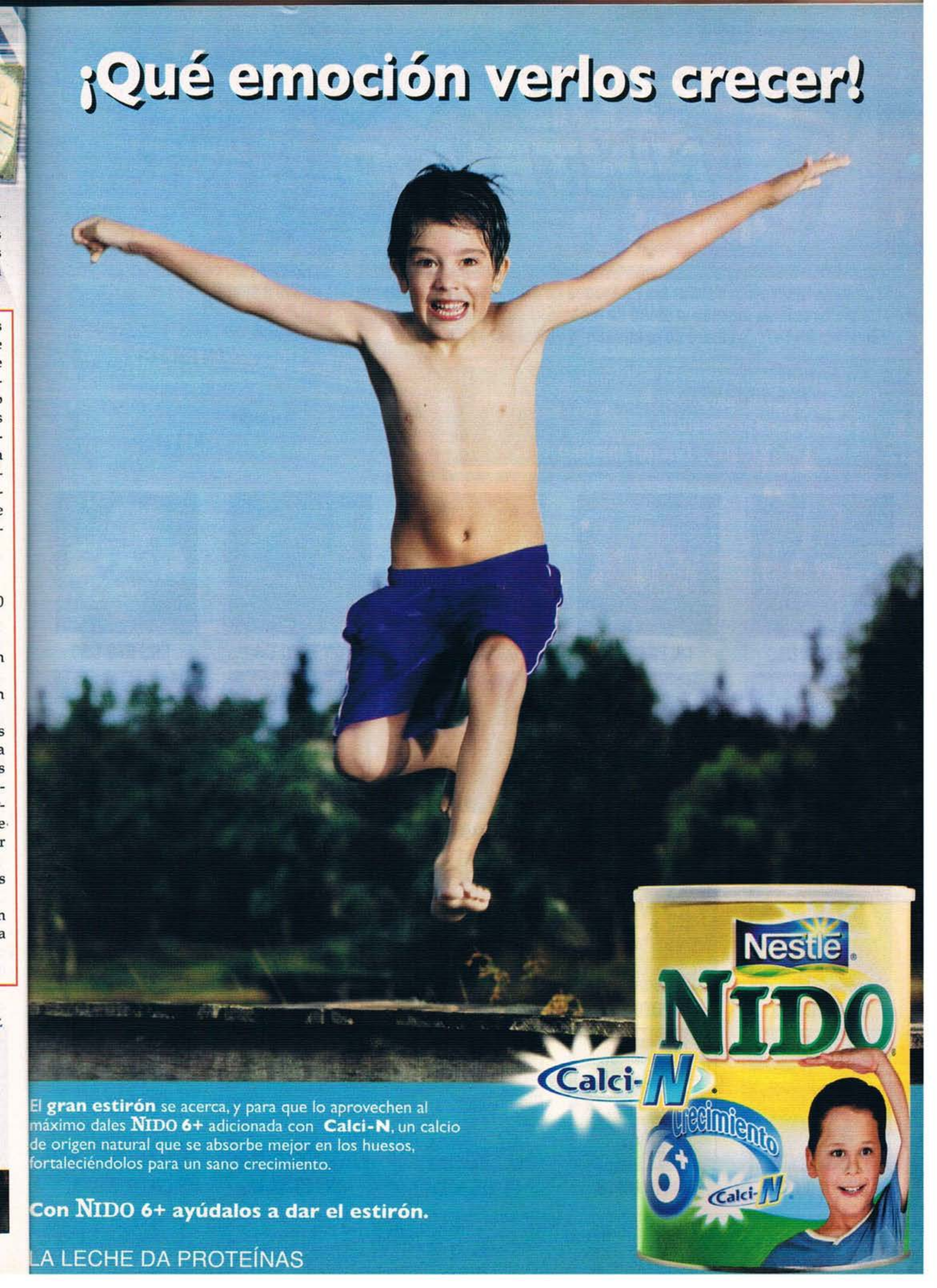
Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería), necesitas realizarlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes.
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Edwin Ramírez, San Salvador, El Salvador.
Ignacio Sánchez, Metepec, Edomex.
Jesús Basulto, Guadalajara, Jalisco.
Benjamín Aguilar, Torreón, Coahuila.
Julio Sánchez, Veracruz, Ver.
Romina Vázquez, Guadalajara, Jalisco.
Miguel Torres, México, DF.
Ana L. R., Chihuahua, Chih.

El rombo

En la portada del número pasado estuvo aquí.





¡Qué emoción verlos crecer!
El **gran estirón** se acerca, y para que lo aprovechen al máximo dales NIDO 6+ adicionada con Calci-N, un calcio de origen natural que se absorbe mejor en los huesos, fortaleciéndolos para un sano crecimiento.
Con NIDO 6+ ayúdalos a dar el estirón.
LA LECHE DA PROTEÍNAS
Calci-N
Nestlé
NIDO
Crecimiento
6+
Calci-N



CLUB NINTENDO
IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen



CN FOTO C1



CN FOTO C2



CN FOTO C3



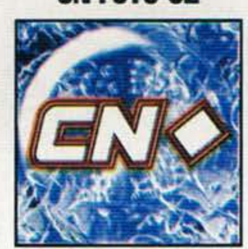
CN FOTO C4



CN FOTO C5



CN FOTO C6



CN FOTO C7



CN FOTO C8



CN FOTO C9



CN FOTO C10



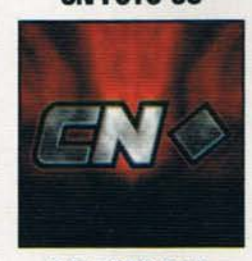
CN FOTO C11



CN FOTO C12



CN FOTO C13



CN FOTO C14



CN FOTO C15



CN FOTO C16



CN FOTO C17



CN FOTO C18



CN FOTO C19



CN FOTO C20

CLUB NINTENDO POLL

Seguimos recibiendo sus correos electrónicos con sus respuestas, comentarios y críticas. Todos participan, tú puedes ser el ganador del Nintendo DS. ¡Gracias!

CLUB NINTENDO

Nombre completo **Dirección** **Ciudad** **Estado** **C.P.**

Teléfono **Fecha de nacimiento** **Suscriptor SÍ o NO** **Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Te gustó la portada de Geist?

C) ¿Cuál fue la sección que más te agradó?

D) ¿Qué review te gustó más?
1. Nintendogs 2. Pac'n Roll
3. Sonic Gems Collection 4. Madden 2006
5. Meteos 6. Hulk UD

E) ¿Qué artículo de Nintendo Power te agradó más?

F) ¿Te gustó el arte del póster?
Sí. No.

G) ¿Preferirías el póster mensual?
Sí. No.

H) ¿Te sirvieron los S.O.S.?
Sí. No.

I) ¿De enero a la fecha, qué portada te ha gustado más?

J) ¿De qué juego te gustaría una portada a futuro?

BASES

Tienes hasta el 26 de agosto de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL AGOSTO (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la J) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 5 de septiembre de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación en original y copia, del 7 de septiembre de 2005 al 26 de septiembre de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o piso, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 30 de septiembre de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

La maldad acecha en las sombras.



Siglos de paz son eclipsados por la Guerra cuando una antigua confianza es traicionada. Descubre los secretos oscuros que convirtieron a los aliados en enemigos, mientras peleas para liberar a tu reino. Evoluciona tus ejércitos y desarrolla una estrategia maestra en Fire Emblem: The Sacred Stones.





Log@n in

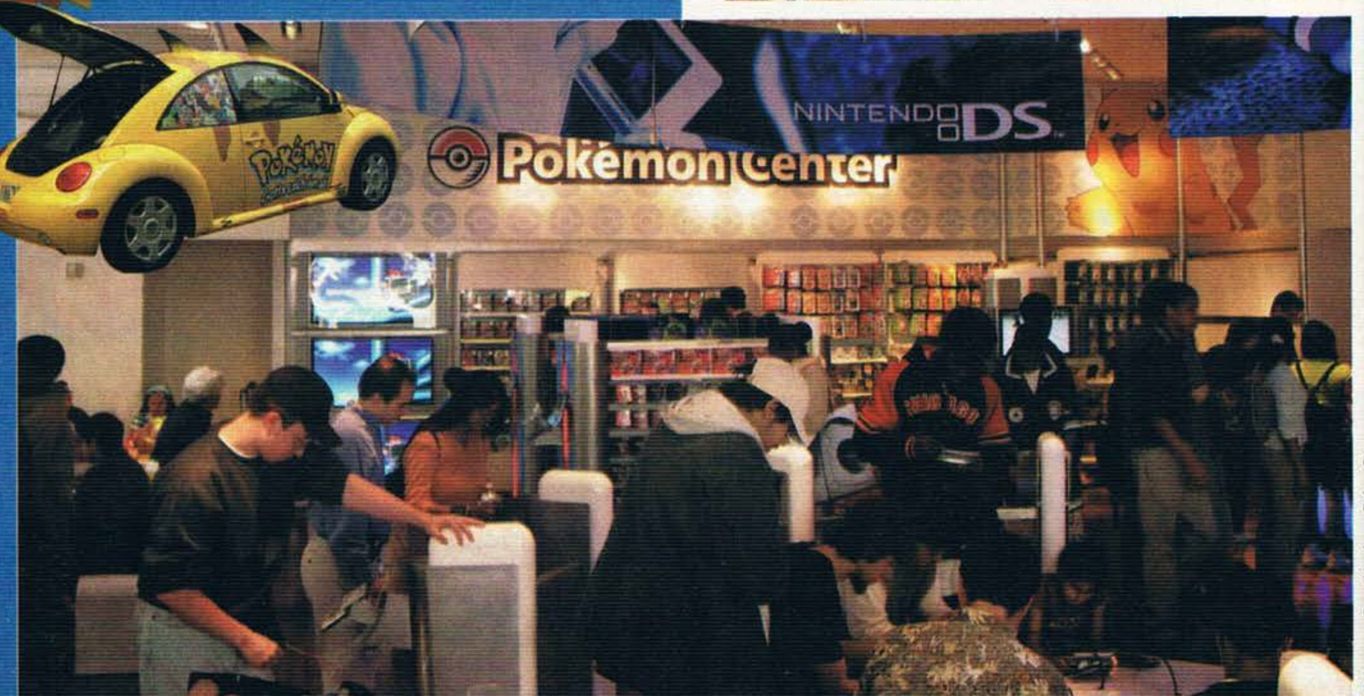
Bienvenido a la tienda...

Gran apertura en Nueva York

El pasado 14 de mayo, Nintendo abrió su tienda llamada "Nintendo World", ubicada en el Centro Rockefeller de la ciudad de Nueva York, en los Estados Unidos. En una gran apertura todos los asistentes pudieron jugar los títulos más recientes de Nintendo. Hubo una gran cantidad de gente, y el evento fue tanto en el interior como afuera de la tienda, como lo puedes ver en las imágenes.



Aquí comprarás todo lo relacionado con Nintendo: juegos, sistemas, revistas, playeras, etc. Además la tienda tiene un área dedicada exclusivamente a Pokémon llamada "Pokémon Center", para todos los fanáticos de esta serie. Si algún día visitas esta ciudad, llévate algo de dinero.



Fotos por Sam Hosier y Brian Stearns

Ahora en rojo... sólo en Japón.

¿Cuántos serán los colores que tendrá el Nintendo DS en este mercado? Pues esta es otra versión. El total de colores hasta el cierre de la revista es de cinco, sin contar ediciones especiales y el plateado.

Saca a pasear a tus perro con estilo.

Nintendogs es todo un fenómeno en la tierra del Sol Naciente, y como muestra están estos protectores para el Nintendo DS en las tres diferentes versiones del juego.








El lanzamiento de Killer 7 tuvo una importante campaña al igual que RE4.

Si recuerdan, en números anteriores presentamos los pósters y anuncios que Capcom hizo para su campaña de lanzamiento en Japón del título Resident Evil 4. Ahora fue turno de Killer 7, otro gran juego de esta compañía que seguramente cubrirá las expectativas de ventas, ya que nos brinda un buen reto y gráficos extraordinarios. Los cincuenta ganadores de nuestra promoción de junio estarán muy contentos de tener su juego con su playera. Esperamos más títulos de Capcom para el Nintendo GameCube, ya que son de gran calidad, así como traerles más promociones como la de Killer 7.







Fotos por Sam Hosier y Brian Stearns



sonidos reales

¡Está que arde!

CLAVE
PEDOS
SUPERPEDO
PEDORRETA
TARZAN
RISAYODA
GRITO1
GRITO
GRITOMUJER
SUPERERUCTO
ERUCTO1
VACA
SILBIDO
GALLO
RISAMACABRA

CLAVE

MEROLICO Sal chumino animal del demoño... señora, señorita, dama y damita...

GALAN Hola nena, contéstame, soy yo. ¿Porque no me contestas preciosa?...

OYEMIAMOR Oye mi amor contesta tu teléfono ¿si papi?...

CUBANO Oye papa, yo amo a ese hombre, ese hombre es mio y es la pura veldá...

FUTBOL Lo agarra, lo levanta, duda, se lo pasa para la mano derecha...

TARZAN2 Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa



envía **CN REAL +"clave" al 31111** Ejemplo: **CN REAL FUTBOL**

PRECIO POR TONO: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

tonos

NUEVO

LA TORTURA - Shakira y A. Sanz....TORTURA

HIT **GASOLINA - Daddy Yankee...........GAS**

lo más in

	CLAVE
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE (No.1)
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Muriendo lento / Moderato	LENTO
Al pasar / Kabah	PASAR
This love / Maroon 5	THISLOVE
Ella dijo no / Miguel Bosé	ELLA
Toxic / Britney Spears	TOXIC
California dreamin / Royal Gigolos	DREAMIN
La camisa negra / Juanes	CAMISA
Amerika / Rammstein	AMERIKA
Boulevard of broken dreams / Green Day	BROKEN
Nobody's home / Avril Lavigne	NOBODYS

cine y tv

Las Mañanitas	MANANITAS
Aquí está la Chilindrina	CHILIN
Pretty Woman	PRETTY
Smallville	SMALLVILLE
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Batman	BATMAN
Los Picapiedra	PICAPIEDRA
Volver al futuro	VOLVER
Matrix II	MATRIX2
Scooby Doo	SCOOBY
Los Increíbles	INCREIBLES

no te pueden faltar

Star Wars / BSO	WARS
Incomplete / Back Street Boys	INCOMPLETE
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Por besarte / Lu	BESARTE
Tocando fondo / Kalimba	FONDO
He wasn´t / Avril Lavigne	WASNT
Always / Blink 182	ALWAYS
Quebraito / El Símbolo	QUEBRAITO

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

TDMA O DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	MULTIMEDIA GSM
ENVÍA CN DIGI	ENVÍA CN MONO	ENVÍA CN POLI
al 31111	al 31111	al 31111
Ej: CN DIGI TORTURA NOKIA	Ej: CN MONO TORTURA NOKIA	Ej: CN POLI TORTURA

PRECIO POR TONO: $13 + IVA . CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

juegos

Nuestras Recomendaciones



The Terminator
clave **TERMINATOR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Sharp: GX10, GX10i, GX15



Wireless Boxing
clave **BOXING**
Modelos compatibles:
Nokia: 3110, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7600, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600
Motorola: T720, V600, V525, V300
Sony Ericsson: T610
Sharp: GX10, GX10i



Mobile Grand prix
clave **FUNO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700






Airforce 2 the Guardian
clave **AIR2**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3590, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7600, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600, E390, E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20; SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100

las más sexy


ESTRE12

DIEGO2

AMADO


TETANIC17


MIA12


GIO3

MIGUEL10


LUPITA11

MIA9


GALI8


PIRRU2


MIA18

RUBI9


NINEL12

LUPITA17

MARTA


MIGUEL13

ROB7

COMO BAJAR IMAGENES: envía **CN FOTO +"clave" al 31111** Ejemplo: **CN FOTO MIA12**

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

diversión



PIRRURRIS 18+
Acaba con esos días aburridos de mucho estrés o de mal humor y baja los mejores chistes del Pirrurris. ¡ABURRR!
envía **CN RISA** al **21111**



HECHIZOS
envía **CN HECHIZOS** al **21111**



HOROSCOPO DE AMIRA 18+
envía **CN AMIRA + "tu signo del zodiaco"** al **21111**



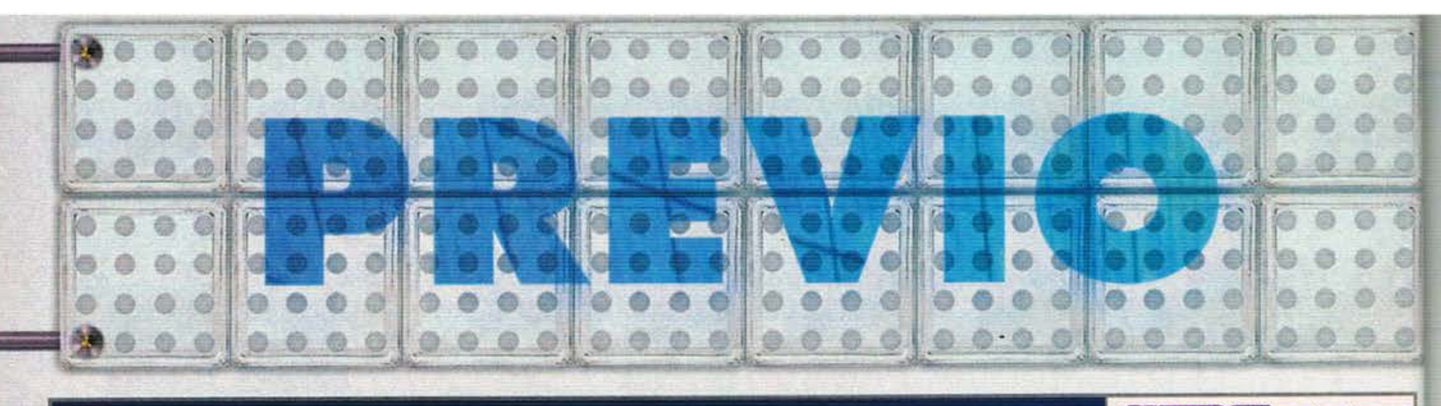
JENNY SEXO 18+
envía **CN PAREJA** al **21111**

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS!
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO





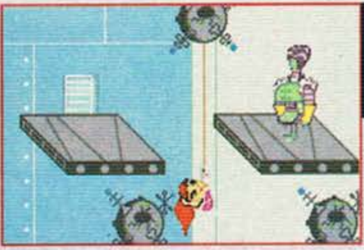


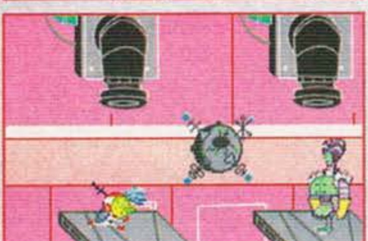


Atomic Betty

GAME BOY ADVANCE

Namco





Tu amiga de la escuela por la mañana, superheroína por la tarde

Betty es una chica como cualquier otra; de aquellas que se sientan a tu lado en el salón de clases, o te la topas en la tienda de la esquina y no notas nada extraordinario. Pero cuando recibe el llamado de la galaxia, ella deja su estado natural para transformarse en la temeraria **Atomic Betty**, ¡la guardiana galáctica y defensora del cosmos! Tal como lo viste en la serie de televisión, **Betty** estará acompañada por sus inseparables amigos **Sparky, X-5, Noah, Paloma** y **Purrsy**, que juntos deben luchar contra el maléfico **Maximus**, quien planea controlar el universo apoyado por su grupo de seguidores. Y por si salvar al universo fuera poco, también lucharás por su reputación escolar, que está en la cuerda floja por la entrometida **Penélope**.

El *gameplay* es bastante sencillo y te permite controlar a tres personajes en las diferentes misiones, tal como ha ocurrido en títulos como **Samurai Pizza Cats** o **Lost Vikings**, usando habilidades específicas para completar diversos retos y acertijos -unos más complejos que otros-. Por el lado gráfico, te comentamos que hace gala de los colores y escenarios sencillos, pero bien ambientados, como ocurrió en juegos como **Kim Posible** o **Secret Agent Barbie**, ya que si nos ponemos exigentes, le restamos puntos por las animaciones, que no le sacaron provecho al Game Boy Advance y quedaron tan simples como una animación en *Flash* de bajo presupuesto, es decir, los personajes tienen movimientos limitados y no se aprecian bien como en otros títulos similares.



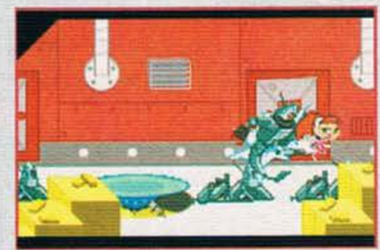


El objetivo principal es cruzar por las misiones y aprovechar al máximo la opción de cambio de personaje para vencer los obstáculos que se interpongan en el camino. Hasta eso, **Atomic Betty** no es un título complicado; el grado de dificultad es bajo, clamando más por la emoción de jugar con tus personajes favoritos de televisión, que en complicarte la vida con escenarios complejos o enemigos invencibles.



¿Cuándo lo veremos?

Atomic Betty aún está en la fase de desarrollo y faltan varios meses para su lanzamiento oficial por parte de Namco —quizá en noviembre de este año-. Esperemos que los desarrolladores inviertan un poco más de tiempo para crear mejores escenarios que te exijan dedicarle un poco de tiempo a la investigación, ya que, de lo contrario, será un título que terminarás el primer día que lo compres.







¡Ocho juegos de carreras en un mismo disco!









En estos días, conducir un vehículo se ha vuelto tedioso por el tránsito, que en vez de permitirte correr libremente por las calles, te atrapa en enormes filas que parecen interminables. Pero eso se acabó, ya que ahora puedes desquitar tu sed de velocidad en **Midway Arcade Treasure 3**, donde se reúnen ocho de los más memorables títulos que han desfilado por las arcadias o sistemas caseros. Vuela por los aires en **Rush: The Rock** y **Rush 2049**, rompe la tranquilidad de las aguas en **Hydro Thunder**, prueba tus habilidades en todo terreno en **Super Off Road** y **Off Road Thunder**, o viaja al futuro a una batalla postnuclear en **S.T.U.N.T. Runner**. La variedad es asombrosa e incluso te llamará la atención a pesar que no te gusten los juegos de carreras, tanto ordinarias como futuristas.



Desde lo clásico hasta lo futurista

Quizá de primera impresión te parezcan juegos obsoletos, pero en el momento de probarlos sentirás cómo un golpe del pasado llega ante tus ojos, con diversos títulos que impresionaron bastante en sus días de gloria y que ahora forman parte de la tercera compilación de Midway. Uno de los juegos más entretenidos es **Rush 2049**, que salió para Arcadia en 1999 y posteriormente para Nintendo 64. La acción se desenvuelve de forma futurista y te conduce por las calles de San Francisco donde encontrarás múltiples atajos y caminos secretos para dejar mordiendo el polvo a tus rivales. Como dato curioso, este título fue el último que llevó el nombre de "Atari Games", ya que los posteriores mostraban a Midway como sello de manufactura.

Pero si quieres ponerte más retro aún, vuelve a finales de la década de los años 80 y participa en **Super Off Road**, donde encontrarás ocho diferentes pistas y diversas camionetas para que juegues hasta con dos amigos más. A diferencia de muchos otros títulos, aquí observas toda la pista en la pantalla y el mayor reto es controlar tu vehículo por los accidentados terrenos y los angostos caminos bordeados para evitar que te salgas de la pista. Pero lo más interesante es que también se incluyen las pistas extras que no poseía la versión original.





Si quieres descansar del asfalto, date un respiro y entra a las zonas acuáticas de **Hydro Thunder**. Al inicio tienes 13 diferentes vehículos para recorrer los 10 niveles iniciales (Venecia, Amazonas, California, río Nilo, Grecia, etc.), pero el reto radica no sólo en alcanzar grandes velocidades y sortear las oleadas, sino que incluso debes correr contra la policía y esquivar a los civiles en cada escena. Como en otros títulos, aquí existen *items* para aumentar el poder de la nave, o caminos secretos para romper récords y activar nuevas lanchas, lo que resulta en un título más apegado a la acción que a simulación. En resumen, **MAT3** es un gran compendio dedicado a los amantes de la velocidad y lo podrás encontrar a partir de la última semana de septiembre.







Skip Ltd.

¡Limpiar tu casa nunca había sido tan divertido!





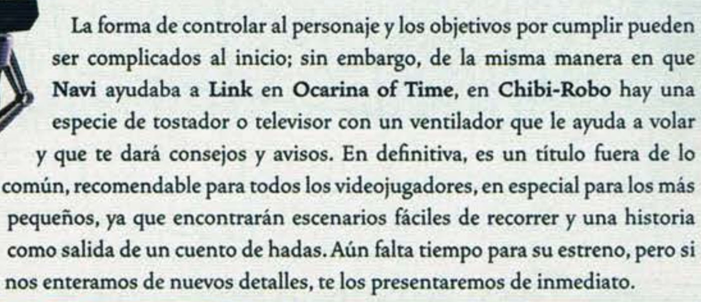
Si pensabas que el **IBO** era un robot simpático e inteligente, o que la versión electrónica de **R2D2** te haría ver como todo un maestro de la tecnología, espera a que conozcas a **Chibi-Robo** –robot de alta tecnología para ayuda doméstica-, el nuevo inquilino en la casa de la familia Sanderson. ¡Sí! Ponte cómodo porque ahora tendrás quien te ayude en las actividades hogareñas sin poner queja alguna, y lo mejor de todo es que incluye su propio enchufe para conectarlo a la electricidad y así ahorrarte las baterías. ¿A poco no te gustaría tener un robot como éste?

El robot miniatura se enfrentará no sólo a cuestiones triviales como alimentar a los peces, barrer o arreglar las habitaciones, sino que también deberá combatir a diversos enemigos en esta singular aventura para convertirse en el mejor aliado de la limpieza. Como en Toy Story, nuestro pequeño héroe necesita del apoyo de los juguetes de la casa para sobrepasar múltiples obstáculos, acumular puntos y mantener a la familia feliz. Al contar con 10 centímetros de altura, la casa te parecerá enorme y obviamente gastarás mucho tiempo y energía en cumplir tus actividades en el día o la noche; así que mantente pendiente del contador eléctrico para evitar que Chibi-Robo se canse y, por consiguiente, termine el juego.



Mira a tu alrededor, cualquier objeto puede ser útil...

Para realizar las actividades, cuentas con utensilios básicos como un cepillo de dientes para limpiar los pisos, una pala para cavar o una taza de té para ocultarte, además de ciertas armas especiales para deshacerte de las incómodas arañas que rondarán los rincones de tu hogar. Afrontémoslo: no todos se sienten a gusto al platicar con un pedazo de metal interactivo, pero no te preocupes, ya que **Chibi** posee algunas máscaras que le ayudarán a ser más popular entre los animales, humanos e incluso con un superhéroe que se aparecerá ante ti ocasionalmente. Sí, sabemos que parece un juego extraño y fuera de lo común, pero justo eso es lo mejor, ya que te ofrece diversión no antes vista.



La forma de controlar al personaje y los objetivos por cumplir pueden ser complicados al inicio; sin embargo, de la misma manera en que **Navi** ayudaba a **Link** en **Ocarina of Time**, en **Chibi-Robo** hay una especie de tostador o televisor con un ventilador que le ayuda a volar y que te dará consejos y avisos. En definitiva, es un título fuera de lo común, recomendable para todos los videojugadores, en especial para los más pequeños, ya que encontrarán escenarios fáciles de recorrer y una historia como salida de un cuento de hadas. Aún falta tiempo para su estreno, pero si nos enteramos de nuevos detalles, te los presentaremos de inmediato.









Call of Duty 2: Big Red One

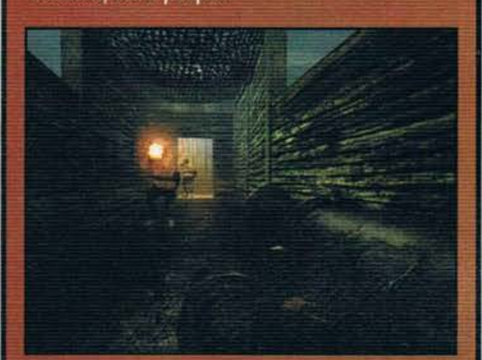
NINTENDO GAMECUBE

Activision

La misión más peligrosa está en tus manos

Hemos visto desfilar una gran variedad de títulos con temática de guerra. **Medal of Honor**, por parte de Electronic Arts, nos ha puesto en la zona de combate durante mucho tiempo, pero ahora le toca el turno a Activision con **Call of Duty 2: Big Red One**, basado en la intensidad cinematográfica y épica de la Segunda Guerra Mundial, donde formarás parte del renombrado escuadrón en la legendaria y condecorada **"Big Red One,"**, la División de Infantería Americana número uno. En esta secuela, debes demostrar de qué estás hecho a lo largo de diversas misiones históricas, transportándote por tierra, mar y aire, desde las invasiones del Norte de África y la batalla de Sicilia, hasta alcanzar el Día-D en una historia continua.

Como parte de las novedades, veremos acción más realista por ambos bandos, así como el uso de camuflaje y nuevas técnicas de combate, todo desarrollado para realzar los momentos clave de la Segunda Guerra Mundial, visitando escenarios conocidos, pero donde el peligro te sorprenderá al primer descuido. Lugares como Alemania, Bélgica, Francia, Italia, África o Libia serán tus refugios mientras planeas la mejor estrategia para someter a las fuerzas del Eje conformadas principalmente por Alemania, Italia y Japón.







¡Es hora de enfrentar al Eje!

¿Recuerdas los viejos juegos donde los enemigos descargaban sus metralletas a pocos metros de ti y ni siquiera te atinaban, o cuando pasabas cerca de ellos y ni lo notaban? ¡Pues déjalos en el pasado! Con la nueva inteligencia artificial los soldados notarán tu presencia con cualquier sonido y crearán mejores estrategias para detenerte. Tus aliados también estrenan cerebro, haciendo gala de sus habilidades para despistar al enemigo y generar maniobras complejas de ataque o defensa.



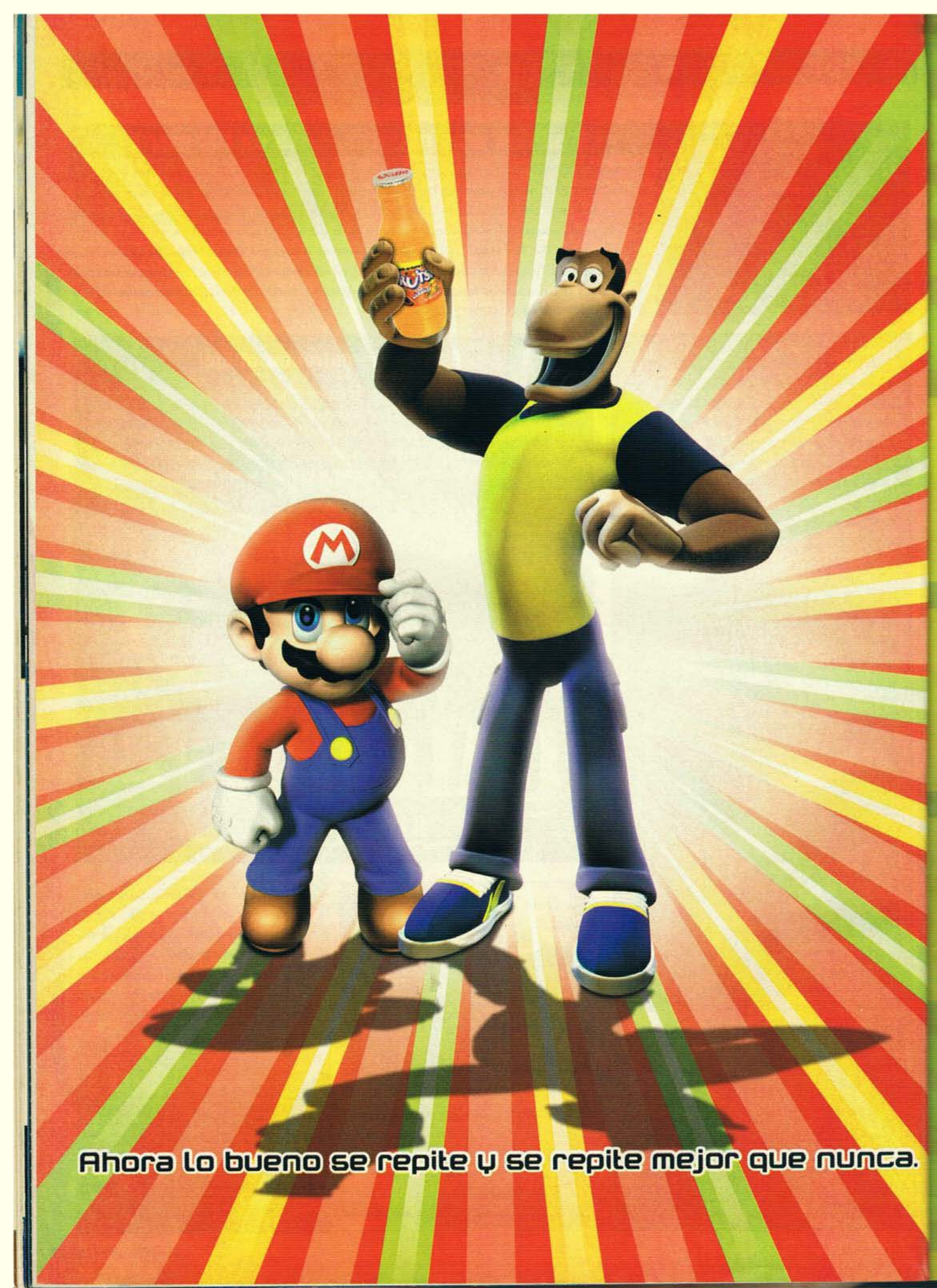






A diferencia de su antecesor, aquí verás la acción desde la perspectiva de un solo personaje, quien se embarcará, a lo largo de tres años, en misiones extraídas de las hazañas del escuadrón **Big Red One**, apegándose más a las historias vistas en **Medal of Honor**. De hecho, se volvió a contar con el apoyo del Capitán John Hillen y el ahora retirado Coronel Hank Keirsey para lograr escenas y situaciones de mayor realismo. Los mapas, armas y ciertos personajes también son verídicos, haciendo de éste, uno de los títulos más impresionantes para este fin de año, sin quitarle mérito a **MoH: Pacific Assault**.




Ahora lo bueno se repite y se repite mejor que nunca.



Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Nintendo.
Categoría: mascota virtual.
Clasificación: everyone.
Jugadores: 1 (más al conectarse inalámbricamente).

nintendogs™

El mejor amigo del hombre



Desde que el humano comenzó a domesticar animales para asegurar su sustento, compañía y defensa, el perro ha sido el más popular de todos. Tiene muchos años que ellos han sido usados para múltiples actividades, de las cuales hacerle compañía a su amo es la más común. Y aunque hay gente que prefiere a los gatos, los canes siguen siendo la mejor opción por su lealtad, fidelidad y carácter. Lamentablemente, no siempre tenemos la opción de adoptar uno; por una o mil razones. Por fortuna, si posees un Nintendo DS, podrás tener muchos cachorros y llevarlos a donde quieras con **Nintendogs**, el divertido título estilo mascota virtual que le da un nuevo enfoque al concepto de tener un perro.

Cuida a tu mascota

Si juegas a lanzarle pelotas y frisbees, tu pequeño incrementará su agilidad; también hay que bañarlo cuando esté sucio, y le podrás hablar a través del micrófono del NDS, así como enseñarle cosas y mucho más. Si entrenas con tu cachorro, harás que participe en concursos caninos y así ganar dinero, el cual usarás para comprarle cosas. Si logras juntar la cantidad necesaria, tendrás para adquirir más cachorros, los cuales interactuarán con el primero.







¿De qué se trata?

Lo primero que debes hacer es comprar tu primer perrito; hay varias razas disponibles, así que elige bien el color y su género. Debes tomar en cuenta que estos pequeños animalitos son más reales de lo que aparentan, así que deberás pasar un buen tiempo con él, darle de comer y otras cosas. No se trata de un simple **Tamagotchi**, el cual te habla, le das de comer y ya se queda quieto. Los cachorros de **Nintendogs** pueden hacer muchas cosas más, inclusive actuar y pensar por sí mismos, aunque claro que no tanto como uno real. Puedes jugar con tu mascota de muchas maneras, irlo entrenando e inclusive hacer que aprenda trucos.





Perritos y más perritos

Nintendogs llega a América en tres versiones compatibles entre sí; todas son iguales, pero varían en el tipo de razas que contiene cada edición. Seguramente estarás preguntándote si las versiones japonesas tienen más cachorros diferentes; pues déjanos decirte que es al contrario: las de nuestro lado del globo tienen tres razas más que sus contrapartes orientales. Son 18 tipos a elegir, así que tienes una buena cantidad de opciones para adquirir a la mascota de tus sueños.





El temperamento es importante

Al comprar tu primer perro, toma en cuenta que todos son distintos; pueden verse muy juguetones al principio, pero también hay que notar que algunos son más testarudos que otros. Ciertos cachorros tienden a apegarse mucho a sus congéneres, mientras que otros no. Al entrenar y cuidar al animalito, tendrás que recordar si es muy distraído o no, para que tus ejercicios sean más enfocados en su carácter.





¿Nerón, Fido o Firulais?

OK, ya compraste a tu pequeño costalito de huesos y pelo; es hora de ponerle nombre, para que se vaya adaptando a ti y te haga caso cuando le hables. (Como broma, pensamos que si hubiera sido "Nintencats", tal vez no habrían incorporado esta opción, ya que los gatos no te pelan cuando les hablas). Elige el nombre que tú quieras, recuerda que el perro es tuyo y que debe acostumbrarse a su nombre, pues durante el juego lo llamarás un sinnúmero de veces. El sistema de reconocimiento de voz del NDS te permitirá interactuar directamente con tu cachorro, que te escuchará y te hará caso a ti solamente.





Siéntate

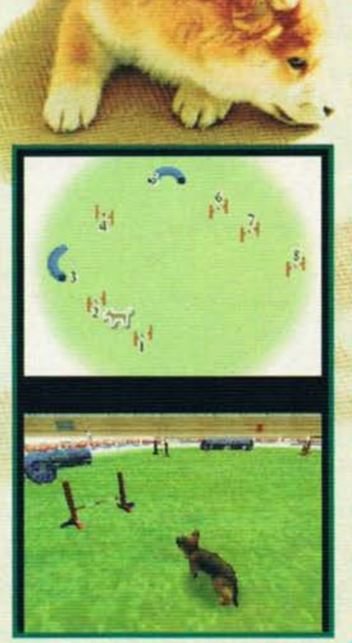
El primer truco que aprende un cachorro es *"Sit"* (sentarse); cuando ejecuta la acción que se puede considerar como un truco, un foquito te indicará que lo realizó. El perro no reaccionará a la primera a tus órdenes: debes repetir al menos tres veces la misma palabra para que comprenda qué es lo que debe hacer. De esta misma forma le irás enseñando más cosas y trucos. Recuerda tenerle paciencia, pues tu voz será la llave para que la mascota entienda. Por ejemplo, puedes hacer que levante las patas (el clásico "la manita") con el *Stylus*; cuando el perro reaccione favorablemente, puedes convertir dicha acción en una orden.



Sé un buen dueño

No creas que por ser animalitos virtuales no van a sentir las cosas. Por ejemplo, debes tener cuidado de no gritarles, pues pueden asustarse y será más difícil que te hagan caso. Esto es esencial en el momento de enseñarle nuevos trucos; háblale claramente y sin gritarle; así te obedecerá mejor. También acarícialo y hazle entender que ha hecho algo bien, para que continúe esforzándose en sus actividades.





Entrena, juega y convive con tu cachorro

Tu animalito necesita cariño y una buena relación dueño-mascota; así que debes acariciarlo, jugar con él e inclusive ponerle ropita. Hay más de 100 *items* distintos con los que podrás interactuar con tu perro, como pelotas de tenis, discos voladores y mucho más. Si practicas continuamente con él, podrás inscribirlo en competencias de agilidad, de obediencia y otras. Recuerda que al ganar dichos eventos obtendrás dinero para comprar más cosas.



Cría a un campeón

Todo cachorrito ama dar paseos, así que toma tu correa y sal a dar una vuelta por el vecindario. Al recorrer las calles, encontrarás otras mascotas, inclusive las de tus amigos usando el innovador **Bark Mode**, con el que los perros interactuarán por medio del sistema de conexión inalámbrica del NDS. Ocasionalmente, también hallareas juguetes y cosas por la ciudad. Puedes ir al parque, al gimnasio y otros lugares más. Mientras más paseen juntos, las posibilidades de llegar más lejos en los recorridos se incrementarán poco a poco.





En Japón, Nintendogs tiene un éxito formidable; hay todo tipo de mercancía alusiva al juego como juguetes, peluches, llaveros, ropa y muchas cosas más. No sabemos qué tantas cosas piensen lanzar también para el mercado americano, pero estamos seguros de que lo que sea, tendrá mucha demanda, pues los cachorritos son adorables.

¡Guau!

Nintendogs es bastante interesante; al principio pensamos que iba a ser repetitivo como los **Tamagotchis** o el casi inadvertido **Hey you Pikachu!**; pero al jugarlo por un rato nos dimos cuenta de que se trata de verdaderos perritos en un mundo virtual, que pueden variar en muchos aspectos como su comportamiento y forma de ser. Si te gustan los títulos de mascotas virtuales, no te lo debes perder por nada, cualquiera que sea la versión que elijas. Y si no te llama la atención, pruébalo y verás que muy pronto quedarás prendado de los tiernos cachorritos.



Ranking



Crow 9.0

Por moda, curiosidad, gusto o simplemente porque tengo un par de Chihuahuas en casa y me llamó la atención, decidí probar este simpático juego de realidad virtual. ¿Qué encontré? Después de 15 minutos –que parecieron 2- no podía dejar el *Stylus* y continuaba arrojando frisbees y pelotas a los cachorritos. A simple vista parece un juego sencillo, pero justo ese es el factor principal; incluso alguien que jamás haya tocado un videojuego se divertirá. Lástima que las mascotas no crezcan, pero es un detalle mínimo que no afecta mucho.



Master 10

Es asombroso el trabajo que realizó Nintendo con este juego. Mucha gente pensó que se trataría de una mascota virtual cualquiera como las que causaron furor a principios de los años 90, pero nada que ver; es algo mucho más demandante y profundo que sólo dar comida o medicinas: te involucras de tal manera con tu perrito que en verdad crees que está vivo. Puedes competir en diferentes torneos, lo que es un gran extra, sobre todo si juegas con varios amigos más vía LAN; es uno de esos títulos que ni por error puede estar fuera de tu colección.



Panteón 9.0

Durante mi existencia he tenido varios perros, por lo que obviamente me interesó mucho Nintendogs, principalmente la versión de los chihuahueños, pues trae también al cachorro boxer, y ambas razas son mis favoritas. Realmente es muy entretenido pasarte un rato con los perritos... ¡de veras que parecen reales! Si tu mamá no te deja tener perros o si quieres tener un cachorro eterno, no dudes y cómprate la versión que más te guste. Pero, por favor, no les pongas nombres como Laika, Peluche o Kaiser, pues ya están más choteados

1 ■■■■■■■■■■ 10





¡Gira y gira!



El primer juego de Pac-Man para el Nintendo DS fue simplemente increíble, ya que ocuparon de una manera supercreativa las cualidades del sistema, para darle nueva vida al gameplay clásico de la serie (que es el de recorrer laberintos comiendo cápsulas, al mismo tiempo que evitamos ser tocados por fantasmas), ya que en él puedes dibujar a "Pac" con el Stylus. Pues bien, después del éxito obtenido, Namco nos trae ahora Pac´n Roll, donde vuelve a cambiar el estilo de juego. No tiene nada que ver con Pac-Pix, lo cual, tomando en cuenta lo bien que les quedó, pudieras pensar que fue un error, pero no, todo lo contrario: fue un acierto no hacer una segunda parte y mejor arriesgarse por intentar algo diferente.

Compañía: **Namco** Clasificación: **Everyone** Categoría: **Acción** Jugadores: **1**

Hace ya 25 años...

¡Qué rápido pasa el tiempo! Ya tiene un cuarto de siglo que **Toru Iwatani** creó a uno de los personajes más famosos del mundo de los videojuegos, y sin duda el primer icono de la industria. Nos referimos a **Pac-Man.** A muchos no nos tocó vivir toda la euforia que despertó este juego tanto en los locales de Arcade como en consolas caseras; sin embargo, es imposible no conocerlo, no haberlo jugado por lo menos una vez. Y la verdad es que, a pesar de los años, en cualquier momento te puedes poner a jugar Pac-Man y te la pasas muy bien; ¿por qué?; pues gracias a que cualquier persona lo puede entender, sin tener que estar mirando cada segundo al control para ver qué botón se presiona, ya que sólo utilizas el Pad.





Han salido diversos juegos de **Pac-Man**, algunos basados en la idea original y otros en géneros como el de plataformas; pero consideramos que los más innovadores a últimas fechas han salido para consolas de Nintendo, y para muestra estos dos: **Pac-Man Versus**, que salió hace dos años y cautivó a todo mundo por la manera tan creativa en la que utilizaba la conectividad del GameCube con el Game Boy Advance. Se necesitaba sólo de un portátil, en la pantalla de éste se mostraba el laberinto completo y el jugador que lo tenía controlaba a **Pac-Man**, mientras que en los otros puertos había controles de GCN, y esos jugadores manejaban a los fantasmas, que, lógico, tenían que impedir que **Pac-Man** comiera todas las píldoras.

Pac-Pix. Este título acaba de salir hace un par de meses para Nintendo DS, y lo que lo vuelve tan especial, es que aquí, mediante el *Stylus*, dibujas a **Pac-Man** para que se coma a los fantasmas. De acuerdo con las circunstancias, el tamaño del trazo a realizar varía, lo que le da un toque de estrategia muy bueno; pero lo mejor es ver cómo tus creaciones "cobran vida". Para seguir con los juegos innovadores del personaje llega **Pac´n Roll.**





El inicio de la aventura



En **Pac-World** todo era tranquilidad. Sus habitantes vivían en completa armonía hasta que llegó **Ghost Light**, un fantasma que, en su afán de querer conquistar el mundo, ha lanzado un terrible hechizo con el que ha convertido a todos los pobladores en esferas, esperando así que queden inhabilitados para defenderse y no hagan más que acatar su voluntad. Pero no contaba con que uno de sus habitantes utilizara la filosofía de "no voy a caer sin pelear", y así es como de entre las sombras sale **Pac-Man**, el mismo que ya ha derrotado a los fantasmas cientos de veces, y que espera hacerlo una vez más no importando que ahora sea más difícil. ¿Podrá volver a sus amigos a la normalidad? Tú lo decides.

¿Dónde están los Monos?



Para que te des una idea de cómo se juega este título, te podemos decir que es parecido a la serie de Super Monkey Ball para el Nintendo GameCube, es decir, debemos rodar una esfera (en este caso a Pac-Man) para cruzar un escenario con múltiples precipicios. Ahora bien, aunque está basado en dicho juego, no es idéntico; para empezar, donde está el cambio más significativo es en cuanto a la manera en la que dirigimos la trayectoria del personaje; en Monkey Ball, lo que hacíamos era mover el tablero de juego y la rapidez que tomaban los primates dependía de la inclinación. En Pac´n Roll, para desplazarnos, usamos el Stylus; en la pantalla superior estará toda la acción, mientras que en la de abajo veremos una imagen de Pac-Man, la cual hay que tocar para hacerla girar en la dirección que deseamos; dependiendo de qué tan rápido lo hagamos, será la velocidad que alcanzará dentro del nivel.



¡De bajadita!

Algo que nos gustó mucho es que a pesar de que en todos los escenarios el objetivo es el mismo, o sea, llegar a la meta, la manera en la que lo haces no siempre es la misma; por ejemplo, habrá ocasiones en que debes recorrer el nivel superrápido, sin pensar mucho las cosas; sólo correr. En cambio, en algunos momentos, vas a tener que concentrarte más, actuar de forma más mesurada, ya sea porque debas calcular bien un salto o porque haya algún obstáculo que te impida pasar de primera intención. Otro de los factores que debes considerar para realizar tu estrategia es que obviamente los stages no están vacíos, es decir, existen enemigos esperando a que cometas cualquier error para tirarte.



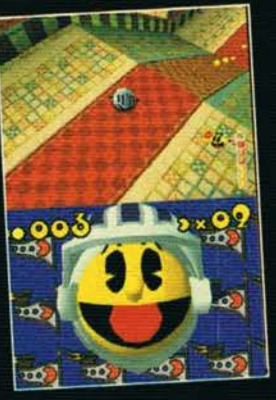
Un poco de ayuda nunca está de más



Si creías que en esta aventura no ibas a comer píldoras para hacer frente a los enemigos, estás equivocado: siguen estando presentes, sólo que con algunos ligeros cambios. Los niveles estarán plagados de pastillas normales, que son las amarillas que puedes ver en las fotos, mismas que no hacen otra cosa que aumentar tu marcador. Pero también existen unas especiales que te otorgan habilidades distintas por un tiempo limitado, como la de chocolate: al comerla aparecerá sobre la imagen de **Pac-Man** una de un casco al estilo medieval, que indica que está en uso el poder, el cual te vuelve más resistente a los ataques enemigos, aunque pierdes un poco de agilidad al moverte. Otro *item* que consigues comiendo es una capa, que al contrario del casco, te vuelve veloz, pero al mismo tiempo te hace vulnerable a los fantasmas. Piensa primero si te conviene usar el *item* antes de comer la pastilla, ya que, si no, te puedes salir contraproducente.

¡Cuidado con el pulso de maraquero!

Nosotros creímos que sería medio confuso controlar a **Pac-Man**, ¡y de hecho así es!; pero sólo al comienzo, ya que después de unos cuantos minutos de juego te acoplas a sus movimientos, y gradualmente vas calculando mejor la velocidad que debes imprimir para obtener diferentes resultados, como saltar o pasar entre enemigos. Quizá lo que te cueste un poco de trabajo es dar vuelta cuando estás "encarrerado"; en estos casos, te sugerimos que dejes de tocar a **Pac-Man**, para que cuando llegues a la intersección donde vas a girar, lo hagas de manera lenta; también puedes hacer rotar a **Pac-Man** hacia el lado contrario para obtener el mismo resultado.







A la altura apropiada

En este tipo de juegos tan divertidos, donde lo que destaca es el gameplay, ya nos estábamos olvidando de mencionar los gráficos. La verdad es que son buenos, no al nivel de **Super Mario 64 DS**, lo que se nota principalmente en las texturas; pero también tiene un par de efectos buenos, como cuando caes en el agua: se puede ver cómo ésta salpica, o los efectos de profundidad, muy bien logrados y sin el típico Pop-up. En otro orden de ideas, hablando de los bonus, sólo incluye uno, pero es más que suficiente, y es que se trata de la versión original de **Pac-Man** que saliera para *Arcadia*, así que este es otro punto a favor que tiene el título.



La salida del laberinto

El Nintendo DS está cumpliendo lo que se pretendía con su salida, es decir, ofrecernos una nueva forma de jugar; y lo mejor de todo es que al mismo tiempo está logrando darle vida a franquicias ya un poco viejas, como es el caso de **Frogger** y ahora del "comepíldoras". **Pac'n Roll** es un buen título; el único problema que puede tener es el escepticismo de los jugadores hacia el concepto y el personaje, pero dale una oportunidad; quedarás encantado y estarás de acuerdo con nosotros cuando decimos que lo que importa en un videojuego es que sea divertido.



RANKINGS 1 — 10

M MASTER 8.0

Me da una alegría inmensa ver juegos como éste, donde los programadores se arriesgan e intentan ofrecernos nuevas experiencias; y es que lo "fácil" hubiera sido un **Pac-Man** tradicional, donde el único cambio estaría en que el laberinto se viera en las dos pantallas. Pero no, Namco ha comprendido que los juegos del Nintendo DS deben ser diferentes, justo como **Pac'n Roll**, el cual te recomiendo bastante; quizá un modo para cuatro jugadores hubiera estado bien, pero aun con esta carencia, vale mucho la pena.



CROW 8.0

Pac-Man siempre se caracteriza por entrarle a todo tipo de juegos, y ahora se aventura en un título muy similar al **Monkey Ball**, de Sega. ¡Así es! Aquí guiarás a la pelota amarilla a través de estrechos canales para colectar píldoras normales y otras especiales que te dan protecciones o aumentan tu velocidad. ¿Es divertido? La verdad muchos títulos de DS no aprovechan la pantalla doble, y en **Pac'n Roll** sí la necesitas para dar la dirección y coordinar los movimientos del personaje.



PANTEÓN 9.0

Hace ya muchos años surgió el primer "personaje" en el mundo de los videojuegos; sus aventuras tuvieron tanto éxito que no se pudo quedar en un solo género, por lo que ha incursionado en múltiples estilos; todo con el fin de divertirnos junto a este singular icono llamado **Pac-Man**. En esta ocasión, **Pac'n Roll** nos presenta un reto no tan innovador, pero sí extremadamente divertido en el que pasarás horas y horas sin soltar tu NDS. Si disfrutaste títulos como **Super Monkey Ball**, no te puedes perder esta genial experiencia.

TOP 10





1 Nintendogs NDS

La invasión canina por fin se encuentra en nuestro continente. Son tres versiones con seis cachorros cada una, lo que forma un total de 18 razas para elegir (Chihuahua, labrador, pastor alemán, etc.). A diferencia de otras modas pasajeras, con **Nintendogs** estarás continuamente al pendiente de tu mascota, cuidándola, alimentándola e incluso jugando con ella. Lo mejor es la posibilidad de comunicarte con otros usuarios y así participar en torneos para comprobar tus enseñanzas.



2 Geist GCN

Nintendo sigue presentando títulos que disfruten tanto los jugadores veteranos como los novatos. Hemos visto desfilar a **Metroid Prime, Star Fox, Resident Evil 4** y ahora la nueva aventura se llama **Geist**, para el que N-Space desarrolló un nuevo motor gráfico tridimensional que te sorprenderá por la cantidad de efectos y acciones que puedes lograr dentro de las misiones. Tú eres **John Raimi**, un operativo que fracasó en su misión y fue capturado por una corporación, con planes de extraer el alma de tu cuerpo en un tétrico experimento.



3 Killer 7 GCN

Después del éxito obtenido con **Resident Evil 4**, Capcom lanza otro título que se pondrá en la lista de tus favoritos. Usando gráficos en *Cel Shaded* y a modo de animación japonesa, **Killer 7** narra la historia de un exótico personaje que posee la habilidad de transformarse en diferentes personalidades, cambiando incluso su apariencia física. Tu misión principal es destruir a un terrorista y su grupo de secuaces que, como otros tantos, planea conquistar el mundo.



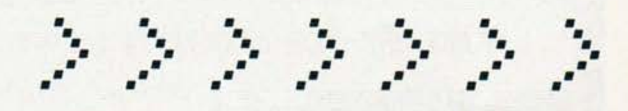
4 Meteos NDS

Tanto hemos hablado de **Meteos**, que seguramente estás ansioso por jugarlo; y, ¿qué esperas? La verdad no te arrepentirás, mucho menos si participas con otros tres amigos mediante el *download* play del Nintendo DS. La principal intención es unir tres piezas del mismo color y figura para enviarlas al espacio; pero cuidado, porque si no le das suficiente poder, éstas pueden regresar a tu tablero. El enemigo también te puede enviar castigos para detener tu ofensiva y así iniciar una guerra sin cuartel, como antes pasó en **Tetris Attack**.



5 Nanostray NDS

Nanostray nos regresa a la época donde los títulos de aviones inundaban las salas de Arcadias, combinando la intensa acción del combate aéreo con el uso del *Stylus* para controlar los cambios de armas y otros elementos. En la pantalla superior verás el campo de batalla, con gráficos similares a lo visto en el Nintendo 64, pero con la comodidad de llevar la batalla a cualquier parte a donde vayas. Los controles son muy sencillos y te permiten maniobrar perfectamente la nave al confrontar múltiples disparos enemigos y atacar a los temibles jefes de nivel.



6 Splinter Cell: Chaos Theory (NDS)

Sam Fisher no se podía quedar atrás y también incursiona en la pantalla doble del Nintendo DS. Básicamente es una adaptación de la versión casera de **Caos Theory**, pero se complementa perfectamente con la pantalla táctil, donde controlas el tipo de armas y las estadísticas del juego. Lo mejor de todo es que se incluye una opción de idioma en español; así podrás disfrutar del humor sarcástico de **Fisher**, mientras combates contra los terroristas que acechan al mundo.

7 Advance Wars: Dual Strike (NDS)

Si prefieres un título de estrategia militar, checa **Advance Wars: Dual Strike**, la nueva parte de la serie que incluye a los clásicos personajes y otros nuevos que darán vida al campo de batalla. El uso de ambas pantallas, tanto para la ofensiva como para la defensiva y el chequeo de estrategia, hacen de este juego uno de los más envolventes y con mayor *replay value*, ya que además de cursar el camino individual, también puedes participar contra tus amigos para intensificar la diversión.

8 Hulk Ultimate Destruction (GCN)

El hombre verde tuvo su adaptación de la película dirigida por John Woo hace algún tiempo; pero siendo honestos, no era tan bueno como hubiéramos querido. Sin embargo, ahora, con una historia totalmente nueva, que te transporta al centro de la ciudad para usar como armas cualquier tipo de objetos que encuentres a tu paso y gráficos espectaculares, **Hulk** pretende recobrar el afecto de los fans y colocarse como uno de los juegos basados en superhéroes más populares del momento.

9 Kirby Canvas Course (NDS)

Tan sencillo como guiar a **Kirby** con el *Stylus* y cruzar por diferentes escenarios que requerirán de tu habilidad al trazar líneas rectas y curvas. **Canvas Course** es la nueva aventura de la esfera rosa, donde debes luchar por devolver a la normalidad a *Dream Land*, hogar del héroe, que fue transformado en un mundo de pintura por una hechicera. Todo el control se lleva a cabo en la pantalla táctil, y lejos de ser aburrido, te mantiene al tanto de los peligros que te esperan a cada paso.

10 Yoshi Topsy Turvey (GBA)

No importa si lo juegas en tu Nintendo DS o en el Game Boy Advance SP, el sensor de movimiento incluido en **Topsy Turvey** responde a la perfección. A diferencia de los títulos anteriores de **Yoshi**, aquí debes girar de derecha a izquierda la consola para ayudar al amigo de Mario a alcanzar lugares elevados, o atravesar sitios peligrosos. El estilo gráfico es similar a **Yoshi´s Story**, usando escenarios en tonos pastel y simulando una historieta.

Centro de ENTRENAMIENTO

¡Hola, entrenador! He recibido cientos de cartas y correos electrónicos con muchas preguntas acerca de Pokémon. Por el momento, los fans están a la espera de las nuevas versiones, o muy ocupados jugando Pokémon Dash en su NDS, por lo que decidí hablar de Pokémon Puzzle League para el N64, pues todavía hay algunas dudas acerca de cómo convertirse en todo un Puzzle Master. Varios lectores me dicen que por más que practican y practican, no logran conseguir combos de gran tamaño; o bien, que Mewtwo es imposible de vencer. Por esta razón, aquí te voy a dar unos tips para que te conviertas en el campeón de este divertido y violento juego. Empecemos.

Tip 1: Sé ambicioso



Dejemos a un lado el hecho de que debes juntar horizontal o verticalmente tres figuras iguales para que desaparezcan; vamos a lo pesado: cómo hacer cadenas y combos. Lo básico es que juntes más de tres figuras iguales para que en el momento de que hagan contacto, desaparezcan y causen más daño. Si puedes juntar las piezas de manera que estén dos arriba, dos abajo y dos a un lado de una pieza cualquiera, y luego sustituir esta última, ¡harás una jugada de siete a la vez!



Tip 2: Ataca sin cesar

Otra técnica básica pero letal en las manos correctas es el hacer muchas jugadas dobles (desaparecer dos tipos de figuras a la vez) seguidas; de esta manera, los castigos que le caerán a tu oponente serán irregulares, por lo que alcanzarán altura más rápido y tendrán menos oportunidades de ser removidos.



Tip 3: CPU vs. humano

Un error muy común en todo tipo de puzzles es que juegues de la misma manera contra el CPU que con un amigo. Debes recordar que una persona comete errores al igual que tú, además de que puedes cambiar la técnica y "sacarlo de onda"; en contraste, la máquina se equivoca menos (según el grado de dificultad), además de que mueve y "piensa" las jugadas con precisión y rapidez fuera del alcance humano. Pero al responder sistemáticamente, puedes desarrollar formas de vencer al CPU de forma mucho más sencilla que a un adversario real.

Tip 4: ¡Cadenas!

Algo muy curioso de PPL es que puedes jugarlo y ganarle a todos; pero si no desarrollas una visión correcta, nunca sabrás cómo hacer cadenas efectivas. Observa las piezas y recuerda que no es necesario hacer jugadas dobles o desaparecer muchas piezas para lograr una cadena. Trata de visualizar una jugada desde antes de ejecutarla; mira las tres piezas que vas a desaparecer así como las que están arriba, pues éstas son las que continuarán la cadena. Es más sencillo pensar en los combos horizontales que en los verticales, aun si al principio parece lo contrario. Practica haciendo cadenas que ya se vean en el tablero; cuando ya domines estas técnicas podrás ir "jalando" figuras para hacer más grande el combo.



Tip 5: ¡Brujería!

¿No te ha pasado el clásico: "desapareció la pieza" o "¿y el castigo que te mandé?". Esto no quiere decir que tu cartucho esté "embrujado"; lo que pasa es que muchas veces interrumpimos el combo al ejecutar una jugada durante el tiempo en el que se está produciendo el castigo; por esta razón, la basura que le echas al oponente no es tan grande como pensabas, o bien, una figura se desapareció junto a una de las cadenas. Debes ser paciente y no presionar los combos; procura acomodar las piezas para lograr más cadenas, pero cuídate de no juntar tres o más, pues de lo contrario se perderá la continuidad. Y ojo: las cadenas que se hagan "en el aire" no cuentan para combo.

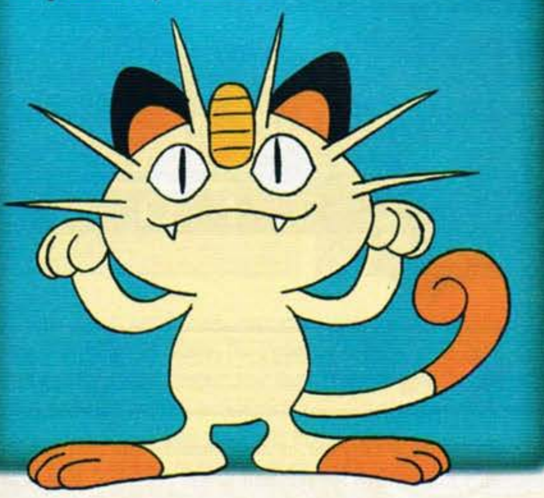
Tip 6: No te quedes en blanco



Muchas veces, al estar haciendo cadenas sin cesar, nos "engolosinamos" y nos quedamos sin piezas. El castigo al oponente es brutal, pero sin figuras para romper el contra-castigo quedamos todavía más vulnerables que el adversario. Procura siempre dejar al menos unas piezas hasta arriba de tu pantalla para romper las basuras que te envíe el contrario. Hay ocasiones en las que puedes vencer a los enemigos más hábiles como **Mewtwo** con sólo dedicarte a romper castigos.

Tip 7: Expande los combos

Ok, ya sabemos que puedes lograr castigos al fomar cadenas; pero si quieres hacer un combo realmente letal, debes esperar a que el contrario te mande un castigo y romperlo; ahora procura siempre dejar una jugada (dos piezas esperando una tercera) hasta arriba, para que al caer las piezas del castigo se continúe la cadena. Inclusive puedes juntar figuras hasta arriba esperando nuevos castigos y así lograr bloques de mayor tamaño.



Tip 8: Sólo practicando te harás mejor

Te recomiendo ampliamente que entrenes en el **Marathon Mode**, en 2D, con nivel 99 y dificultad Hard. Si no tienes activado el nivel 99, en la pantalla del título deja presionado Z e introduce la siguiente secuencia: B, A, L, L. Ahora sí, deberás tener buenos reflejos, medir el momento y usar cadenas y jugadas dobles para detener el tiempo lo suficiente como para durar el mayor tiempo posible. Te recomiendo practicar hasta que logres pasar el minuto, pues sólo así adquirirás la visión y la habilidad necesarias para triunfar.



Muchos se preguntan si este juego es mejor que el **Tetris Attack original**; pues la respuesta es que sí. No es que éste tenga menos mérito, pero la verdad es que el SNES luego se alentaba demasiado cuando los castigos excedían su capacidad, cosa que no pasa en **Pokémon Puzzle League**. Además, el modo de 3D es muy divertido y le da un giro a la forma de jugar. Aunque sí habría estado mejor que hubiera más **Pokémon** a elegir, para que pudiéramos hacer nuestro equipo favorito. Recuerda que si tienes dudas acerca de éste u otro título de Pokémon, me puedes escribir a panteon@clubnintendomx.com con el subject o asunto: Centro de Entrenamiento. ¡Hasta la próxima!

Admitámoslo: muy pocos son fans del erizo azul desde sus inicios; la mayoría de nosotros preferíamos jugar Super Mario Bros. 3 o Super Mario World, que alguna de las aventuras de Sonic, y no porque fueran malas, sino que su "fama" no era mucha en aquel entonces (estamos hablando de mediados de los años 90). Llegó el tiempo en el que Sega dejaría de hacer consolas para convertirse en licenciatario, y no fue sino hasta ese momento que más personas pudimos conocerlo y disfrutar de sus juegos, ocasionando un "boom" de la franquicia, que derivó en varios remakes de sus títulos para consolas actuales como el Game Boy Advance y el Nintendo GameCube, además de historias originales como Sonic Heroes. Pues bien, aprovechando todo lo anterior, Sega ha decidido lanzar Sonic Gems Collection, una recopilación donde encontraremos títulos que poca gente conoce.

COMPAÑÍA: SEGA.
DESARROLLADOR: SEGA.
CATEGORÍA: COMPILACIÓN.
CLASIFICACIÓN: EVERYONE.
JUGADORES: 2.

¡Clásicos a toda velocidad para tu GCN!

SONIC GEMS COLLECTION

HACE MUCHO TIEMPO...

En el mundo de las consolas caseras, Sega siempre intentó ir un paso más allá en cuanto a tecnología y tiempo, es decir, lanzaba sus sistemas antes que los demás, pero por varias circunstancias (entre ellas tener de competencia a Nintendo) nunca tuvo los resultados que esperaba. Pero, eso sí, nadie puede decir nada malo acerca de sus juegos; pero como ya lo mencionamos, su poca presencia en el mercado ocasionó que muy pocos los conociéramos. En esos tiempos, **Yuji Naka**, creativo de la compañía, dio origen a **Sonic**, un puercoespín con un look muy cool, que intentaron fuera la competencia para **Mario Bros**, de Nintendo, lo cual sólo quedó en eso. Pero en fin, el caso es que desarrollaron muchos juegos de estilos distintos para este personaje, como carreras o peleas, que pasaron prácticamente inadvertidos, pero que ahora podremos conocer gracias a este disco y de los cuales te hablaremos más a detalle a continuación:





SONIC CD

Los habitantes de **Movius**, lugar donde viven **Sonic** y compañía, esperan cada año la llegada de una estrella mágica de nombre **Little Planet**, la cual tiene una característica especial; y es que si se combina con las **Time Stones**, otorga el poder de controlar el tiempo, con lo que se pueden traer grandes beneficios, por ejemplo, en alguna zona desértica se puede regresar a la época en que todo era vegetación, permitiendo así que se vuelva un área habitable. Pero como en todos lados, siempre va a existir alguien que busque el beneficio personal antes que el colectivo, y en este caso ese papel le corresponde al **Dr. Eggman**, que desea apoderarse de la estrella y de las piedras para tener poder total sobre **Movius** y su población. Por experiencias pasadas, sabe de antemano que Sonic intentará detenerlo una vez más, por lo que en esta ocasión ha creado un robot capaz de hacerle frente a nuestro héroe, **Mecha Sonic**. Esta réplica posee las mismas habilidades de **Sonic**, pero obviamente cuenta con la ventaja de que al ser una máquina, no se cansa, por lo que esta vez no será tan sencillo salir victorioso de nuestra misión, a la cual todavía hay que agregarle el rapto de **Amy** (amiga de **Sonic**) por parte de Eggman.

Este título, perteneciente al género de plataformas, es de los mejores de la serie, ya que incorporó varias novedades que no se habían visto para un juego del estilo en su tiempo, como es el caso de la historia, que, como debiste haber notado, es muy elaborada y en la cual debes viajar en el tiempo, lo que le da un reto extra, ya que deberás pasar por la misma zona en diferentes épocas. La estructura de los niveles es muy variada; existen algunos en los que tienes que hacer uso de tu velocidad para completarlos, pero también hay otros en los que las acciones se desarrollan de una manera más pausada. En total son 6 etapas, en las que, dependiendo de nuestros actos en el tiempo, podremos obtener un final distinto.





SONIC THE FIGHTERS

A mediados de 1996, con la fiebre que existió de los juegos de pelea, Sega no desperdició la oportunidad y lanzó al mercado **Sonic the Fighters**, el cual sólo apareció para Arcadias, y hasta ahora, a casi 10 años de que vio la luz, lo podemos tener en nuestros hogares. Por el corte de los personajes, se decidió hacer un juego dinámico y divertido, y la mejor opción fue desarrollarlo en 3D. El *gameplay* es de lo más simple; aquí todos los movimientos los realizas con tan sólo tres botones: tienes uno para patada, otro para golpe y uno más para poner defensa; y dependiendo del orden en el que los presiones, obtendrás diversos resultados, desde combos simples hasta complejos.





En cuanto a los personajes, contamos con los principales de la serie, como **Sonic**, **Amy**, **Dr. Eggman** o **Tails**, pero también existen exclusivos del juego como **Bark**, **Fang** o **Epsio**. Pasando a los peleadores "raros", encontramos a un pato verde de nombre **Bean**, y quizá en este momento te debes estar preguntando qué tiene de raro eso; la respuesta es obvia: pues el color... no, no es cierto; lo que sucede es que dicho personaje está basado en unos patos que aparecían en una Arcadia del estilo **Final Fight** muy popular por ahí de 1988 de nombre **Dynamite Dux**; y al igual que en él, en **Sonic the Fighters** las bombas son su principal arma. En ciertos niveles del juego puedes usar a **Super Sonic**, que es idéntico a **Goku** cuando se transforma en **Super Saiyan**, pero digamos que es un **Sonic** amarillo, de velocidad asombrosa. **Sonic the Fighters** es un buen título, aunque pudo haber quedado mucho mejor tomando en cuenta que pudieron pedir asesoría al talentoso **Yu Suzuki**, creador de la saga **Virtua Fighter** para Arcadia.





Game Gear Classics

Si ya tienes tiempo en esto de los videojuegos, debes recordar que hace algunos años, cuando existía tan sólo el Game Boy "tabique", Sega intentó entrar al mercado de los portátiles con un sistema conocido como Game Gear, el cual era mejor en cuanto a especificaciones que el sistema de Nintendo, pero nunca tuvo lo realmente importante: juegos, por lo que no obtuvo ni remotamente el éxito esperado. Pero bueno, todo el rollo anterior es para mencionarles que dentro de **Sonic Gems Collection** vamos a encontrar seis títulos que aparecieron para el Game Gear, los cuales son los siguientes: Sonic Spinball, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog Triple Trouble, Sonic Drift 2, Tails' Skypatrol y Tails Adventures, los cuales son de lo mejor que hay en la librería del sistema, por lo que en calidad no tendrás queja.



SONIC R

Bien, ya vimos plataformas, peleas... ¿qué género sigue? Adivinaste... las carreras. Pero no creas que son las típicas competencias en autos u otro medio de transporte; no. Aquí son como las que te echas con tus cuates de la escuela, o sea, a pie. Vas a tener una gran variedad de personajes a elegir, cada uno con habilidades distintas: unos son más estables, otros toman mejor las curvas, etc. Pero, para ser honestos, sí sentimos un poco de ventaja para **Sonic**, y es que sabemos que la velocidad es su mejor adjetivo; y, a menos que ya lleves mucho tiempo con el juego y usando a todos los personajes, te será muy difícil alcanzar al erizo, no importa que lo controle el CPU o un amigo en el modo versus.





Para las exigencias actuales, debemos decir que cuenta con muy pocas pistas, 5 en total; pero lo que lo vuelve divertido es que existen varias rutas alternas en cada una de ellas, lo que te mantendrá ocupado un buen rato intentando atajos para mejorar tus tiempos; además puedes obtener personajes secretos como Super Sonic, lo que aumenta el *replay value* del título. El control es bueno; sí, te desconcierta un poco al principio, porque como estás acostumbrado a juegos con vehículos, de pronto intentas maniobras que no salen; pero no tardas mucho en tomarle el ritmo. Hace 8 años que salió a la venta el juego, así que te sugerimos que lo veas desde esa perspectiva, ya que si lo comienzas a comparar con **Mario Kart Double Dash!!**, vas a encontrar un abismo de diferencia.



Lo que cuenta es la diversión

No sabemos si les ha pasado, pero ¿en ocasiones no les dan ganas de jugar algo simple, o sea, no tan complicado? Y no queremos decir con "simple" títulos malos, no; nos referimos a juegos donde únicamente debes quedar en primer lugar en una carrera, o tan sólo vencer a una serie de enemigos para ganar un título mundial; en pocas palabras, sólo quieres divertirte, olvidarte de reunir miles de *items* o de subir de nivel a un personaje dentro de un RPG; para eso, nada mejor que este disco, que se puede definir con una palabra: "simplicidad". En muchas ocasiones les hemos dicho que la diversión es lo más importante de un juego, y SGC lo confirma.



PARA REVIVIR O CONOCER

Esta es la segunda compilación para el Nintendo GameCube de títulos de **Sonic**, pero a diferencia de la anterior versión, esta es exclusiva para la consola de Nintendo; así que debemos sentirnos afortunados, porque la verdad los juegos que vienen son muy difíciles de conseguir para sus sistemas correspondientes, además de que, por ejemplo, Sonic The Fighters sólo había salido en Arcadia. Es una excelente oportunidad tanto para coleccionistas como para jugadores jóvenes que quieran conocer los orígenes de este carismático personaje de los videojuegos.



Ranking



Crow **8.0**

Lo bueno es que disfrutarás títulos no antes vistos para Nintendo; no otras veces, en las que compras juegos que ya tienes en tu repertorio. Me hubiera gustado mucho que retocaran los gráficos; sin embargo, como están se ven aceptables y te divertirás al recorrer los fantásticos mundos del puercoespín. Lo malo es la falta de diversidad, ya que en todos los juegos de Game Gear se muestra la faceta clásica de **Sonic** de correr y colectar aros dorados; la diferencia está en **The Fighters** y **R** donde pruebas otro estilo de juego como peleas o carreras.



Pantcón **9.0**

Lo digo y lo sostengo: es genial la idea de relanzar los éxitos de antaño para que todos tengamos la oportunidad de disfrutarlos. Además, algunas compilaciones traen juegos que nunca salieron en América o que ya no se consiguen en ninguna parte. En esta nueva recopilación de Sega tenemos varias joyas, algunas de las cuales ni siquiera las habías jugado; espero que se les ocurra algo así pero con títulos más raros como el Dynamite Dux, ya que aparece un personaje basado en Sonic The Fighters y se me ocurrió esta idea. No te lo puedes perder.



Master **8.0**

Siempre existe la polémica de si es mejor desarrollar juegos nuevos o relanzar clásicos. Desde mi punto de vista, es muy bueno que saquen estas recopilaciones por muchos aspectos, como el hecho de que los jugadores más jóvenes pueden conocer cómo iniciaron grandes sagas, y los que ya tienen tiempo jugando, estarán felices de recordar aquellas épocas. Los juegos son buenos y te van a divertir bastante, pero hubiera sido buena idea que se pudiera elegir una versión "moderna" como sucedía en los Game & Watch Gallery para el Game Boy.

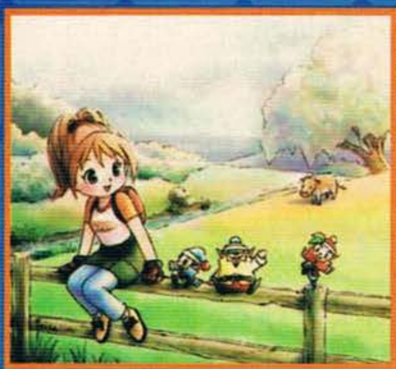
1 ■■■■■■■■■■ 10

GAMEVISTAZO

HARVEST MOON: ANOTHER WONDERFUL LIFE

NATSUME







Existen muchos géneros en el mercado que se acoplan a los gustos de todos los videojugadores, por ejemplo, acción, peleas, aventuras, deportes, etc., y que disfrutamos mucho por las enormes dosis de adrenalina que nos ofrecen. Pero para esos días que llegas cansado de la escuela o del trabajo y buscas algo de relajación, como que no es muy buena terapia dispararle a unos zombis, ¿verdad? Los juegos de simulación de vida son lo ideal para desaparecer el estrés después de nuestras actividades diarias, y qué mejor que hacerlo con uno de calidad probada como **Harvest Moon**. A continuación te hablaremos un poco de la última edición de esta serie titulada **Another Wonderful Life**.

La otra cara de la moneda



Los cuates de Natsume le han dado otro enfoque a esta nueva versión de **Harvest Moon**, y no nos referimos al *gameplay* o algo similar; el cambio principal de este juego radica en que el personaje principal ya no es hombre... no, no piensen mal: lo que queremos decir es que ahora el rol protagónico lo tiene una mujer. Por esta "pequeña" variante, el juego está dirigido a las videojugadoras; pero a diferencia de otros títulos con este tipo de mercado, **Another Wonderful Life** no tiene un nivel de dificultad bajo, sino todo lo contrario: es un título demandante, al que le debes dedicar bastante tiempo para poder disfrutarlo al máximo.

Al que madruga...

Como en todos los juegos de la serie, eres la única persona encargada del cuidado de una granja, y por lo tanto tienes muchas actividades para realizar a lo largo del día. Dentro de éstas se encuentran las básicas, como limpiar tu casa o prepararte el desayuno. Pero una granja requiere cosas un poquito más complicadas, como arar la tierra, tener listos los graneros y establos para que tus animales puedan descansar; porque siempre debes tener en mente que vas a vivir de lo que produzcas, por lo que si vas a vender lo que coseches, pon atención especial en tus sembradíos.





Toda una vida



No sólo de pan vive el hombre, o en este caso la mujer; hay muchas cosas que puedes hacer en tu pueblo para distraerte de las tensiones de tener una granja; en algunas tiendas puedes participar en divertidos minijuegos, o simplemente puedes quedarte en tu casa viendo la T.V. ¿Qué sería de la vida sin el amor?; muy aburrida, ¿verdad?; pues dentro del juego sucede lo mismo, así que entre tus prioridades debe estar el conseguir marido, aunque por eso no tienes que preocuparte, ya que pretendientes te van a sobrar; pero si te tienes que fijar en quién te conviene para formar una familia, ¡no vayas a terminar con un mantenido!

Cosecha lo que sembraste

Harvest Moon Another Wonderful Life es un excelente título de simulación, donde todos los elementos de la granja y de los pueblos que debes visitar trabajan como si se tratara de un reloj, es decir, en armonía total. Sabemos que es sólo un juego, pero en verdad que te transmite lo que significa la responsabilidad y la constancia, conceptos que al aplicarlos en lo que realices en la vida diaria te dejan muchas satisfacciones. Para terminar, te podemos decir que HM **Friends of Mineral Town**, de GBA, lo puedes conectar al GCN con **AWL** para obtener vecinos extras y hacer más divertida tu experiencia.



NANOSTRAY

MAJESCO



A principios de la década pasada, el género que más auge tenía tanto en consolas como en arcadia, era el de los **Shooters**; sí, nos referimos a aquellos donde controlabas una pequeña nave disparándole a flotillas enteras de OVNIs a lo largo de varios niveles. ¿Quién no recuerda clásicos como **1942** o **Gradius**? Por razones extrañas, este estilo de juegos dejó poco a poco de ser tan popular, y actualmente son contados los títulos en el mercado con esta temática. Hay excepciones, como **Ikaruga** de Sega para el Nintendo GameCube, que en verdad nos hizo pasar momentos agradables; pero de ahí en fuera, no había nada más, y es hasta ahora que Majesco nos trae **Nanostray** para el Nintendo DS.





Grandes escenarios

El aspecto visual es asombroso; es así como se tiene que ocupar la tecnología cuando se hacen juegos al estilo de "la vieja escuela". Cada misión tiene una introducción, que te deja con la boca abierta gracias al dinamismo que presenta en los ángulos de visión; pero donde sí pierdes el aliento es cuando empieza la acción, ya que todo corre a fluidos 60 frames por segundo; nunca aparece el efecto de "cámara lenta" (que es común cuando se reúne demasiada información en pantalla), lo que te permite disfrutar plenamente cada escena. El juego cuenta con más de 10 niveles en los que visitarás bosques, montañas o fábricas; y conforme avances, podrás obtener modos de juego, de entre los cuales -se comenta- puede existir un modo cooperativo.





La fórmula tradicional



Para el Game Boy Advance aparecieron **Iridion 3D** e **Iridion 2**, que intentaron regresar este género al lugar que merece, pero que por una causa en particular no fue posible. Los programadores utilizaron el 3D como principal herramienta en el desarrollo, y a pesar de que el juego no es malo, la intensidad de los niveles no es la misma; no se puede tener muchos enemigos en pantalla ni disparos, por lo que la acción se veía reducida drásticamente. Por tal motivo, en **Nanostray** optaron por un *gameplay* probado, en el que sólo te puedes mover hacia adelante, atrás, izquierda o derecha... todo en un plano en 2D. Eso sí, todos los elementos del juego están diseñados en 3D, desde las naves hasta los escenarios, y sólo "el control" está en dos dimensiones; y créenos, es lo mejor que pudieron haber hecho.

¡Mantente alerta!



La manera en la que están aprovechando las ventajas del Nintendo DS es la siguiente: en la pantalla superior es donde se desarrollará toda la acción, o sea, ahí verás a tu nave y a los enemigos, por lo que de cierta manera es en la que debes poner mayor atención. En la parte inferior estará lo que sería el tablero de tu nave, donde podrás ver un radar que mostrará tu ubicación y los disparos tanto propios como de tus rivales, lo cual, para ser honestos, no sirve de mucho, tomando en cuenta que en la pantalla de arriba los estás viendo claramente. Pero lo que sí es muy útil y de hecho fundamental que utilices, son unos iconos que aparecen del lado derecho de la pantalla, los cuales representan los tipos de arma que puedes usar. Por ejemplo, tendrás el típico disparo simple pero rápido o el teledirigido, por mencionar algunos, y de acuerdo con las circunstancias que se vayan presentando, debes elegir el que mejor te convenga, lo cual haces con tan sólo tocar el símbolo que representa el arma que desees.

Volando alto

Nos quedamos gratamente sorprendidos con **Nanostray**; nunca pensamos que sería tan bueno, y es que en verdad es superadictivo: no lo quieres soltar ni un instante sino hasta terminar la escena en la que estás. Pero sin duda de lo que más le aplaudimos a este título es su dificultad; y es que no es molesta, sino que, al contrario, resulta muy agradable, además de que te vuelve hábil con el control, característica que en ocasiones se olvida. Sabemos que no ha hecho "ruido" la salida de este juego y que ahorita debes estar esperando la salida de otros títulos como **Metroid**, pero si le das una oportunidad, no te vas a arrepentir, ya que si todo sale bien, puedes ser partícipe del resurgimiento de este género.

SPACE INVADERS REVOLUTION

TAITO



Pocas sagas han perdurado tanto tiempo en el gusto de los videojugadores como **Space Invaders**; pero lo que más llama la atención es la manera en la que lo ha hecho; y es que no ha cambiado gran cosa desde que apareció por primera vez allá por finales de los años 70. Su sencillez es la que lo hace grande; el hecho de que cualquier persona lo pueda jugar sin tener que aprenderse configuraciones de botones u opciones tediosas, es lo que lo vuelve tan especial. La versión para NDS no es la excepción; conserva la esencia de la serie, pero se han agregado modos de juego que logran darle gran variedad .







Un buen reto



Aún recordamos las tardes con nuestros amigos intentando implantar récords en las distintas versiones de **Space Invaders**, pero también nos acordamos de que no faltaba quien ya se supiera las rutinas de las naves, se pasara horas sin soltar el control y el resto debíamos conformarnos con mirar. Por fortuna, lo anterior ya no pasará tanto (o tardará más en suceder), debido a que la dificultad del juego ha sido modificada para que no se vea sobrepasado por la habilidad de las nuevas generaciones, y al mismo tiempo represente un desafío para los que ya conocen la franquicia.

Lavado de cara

El poder del Nintendo DS también ha sido utilizado para mejorar gráficamente al título; no esperes nada del otro mundo, porque después de todo sigue siendo un **Space Invaders** que no necesita de gráficos espectaculares para divertirnos; pero sí hay algunos detalles que vale la pena destacar. En los stages dentro del modo



New Age podremos ver de fondo varios monumentos o lugares famosos del mundo, lo cual no afecta en nada el *gameplay*, aunque sí sirve para conocer aspectos de otros países. Por si todo lo anterior se te hiciera poco, ahora contarás con más powerups para que no te sea tan difícil avanzar.

¿Conservador o radical?

El concepto del juego no cambia, es decir, tu objetivo será destruir flotillas enteras de naves invasoras, pero en cuanto a controles tendrás dos opciones distintas a elegir: la clásica y la denominada **New Age**. En la primera tu control serán sólo los botones y el Pad; en la pantalla superior toman lugar los enfrentamientos, mientras que en la de abajo sólo verás algunos datos como tu puntuación. Ahora bien, si eliges la opción **New Age**, la cosa varía; para empezar el control ahora estará representado en la pantalla inferior, y con el Stylus deberás tocar izquierda o derecha dependiendo de la dirección a la que quieras moverte; y para disparar es lo mismo: debes tocar tu tanque. Dentro de esta opción de juego también cuentas con una historia dividida en varios niveles de juego, donde al final te enfrentarás a algún jefe, lo cual es una novedad dentro de la serie.



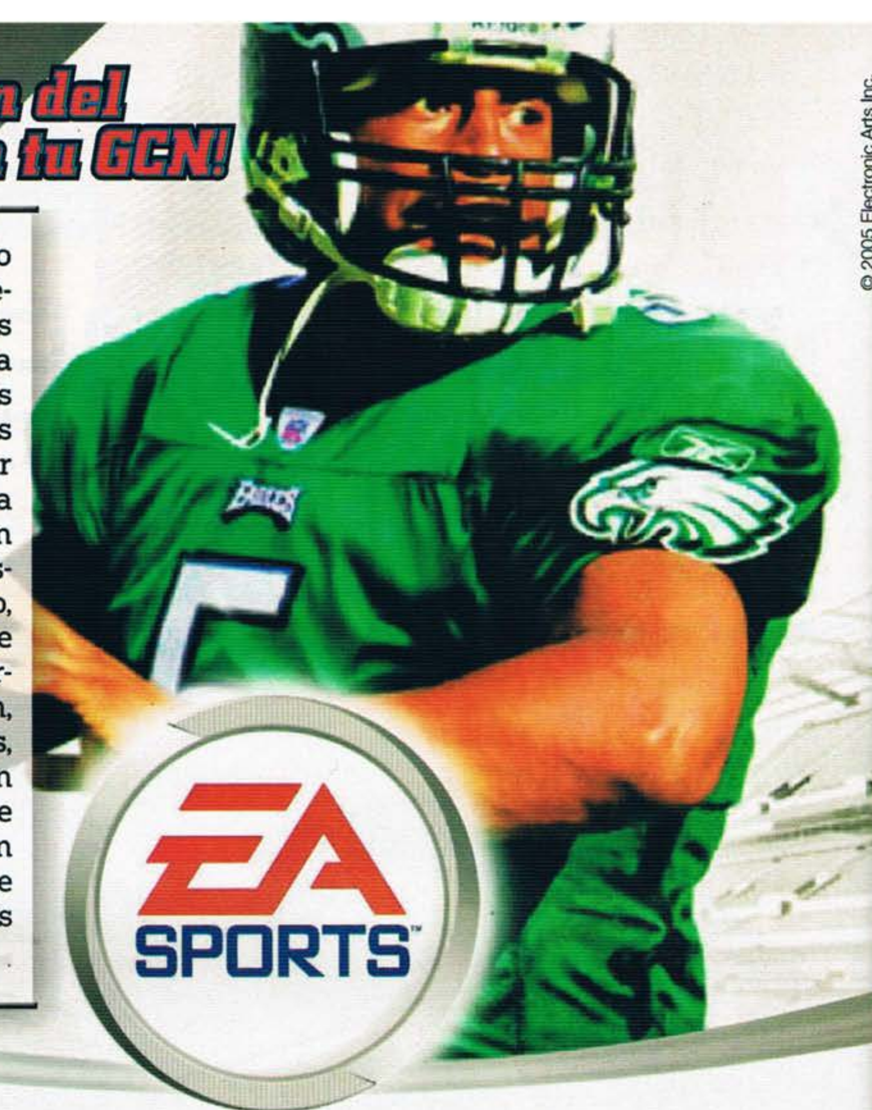
Nos invade la moda retro

No sé si ya lo notaron, pero últimamente varias compañías han estado reeditando varios de sus éxitos pasados, como Atari, que hace un par de meses puso a la venta una compilación de juegos aprovechando el poder del Nintendo DS para darles nueva vida. ¿Será acaso que comienzan a darse cuenta de que la diversión es lo más importante? Tal pareciera que sí, porque en los tiempos en que salieron originalmente, era lo que siempre se buscaba, y si no nos crees, juega **Space Invaders Revolution** y compruébalo.



¡Toda la emoción del emparrillado en tu GCN!

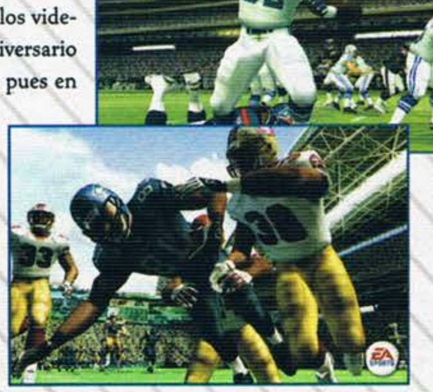
¿Quién no ha jugado alguna vez fútbol americano? Todos lo hemos hecho, ya sea en la escuela o en la calle. Nunca olvidarás esas tardes de verano con los amigos, en las que al terminar iban a comprarse una rica agua de jamaica, o aquella anotación que conseguiste en el último instante... aunque también, claro, recordarás cuando tu primo se luxó el tobillo y tuviste que llevarlo cargando hasta su casa. En fin, para que ya no pases malos ratos, EA Sports te tiene la solución ideal con la edición 2006 de su exitosa serie **Madden**, en la que te garantizamos que las vivencias que pasarás siempre serán gratas.



MADDEN NFL 06

De menos a más

Los de **Madden** se han vuelto toda una tradición en el mundo de los videojuegos; para que te des una idea, con esta edición celebran su aniversario número 16. Obviamente no todo ha sido miel sobre hojuelas, pues en un inicio, debido al poder de las consolas, los programadores no podían incluir el número de jugadores correcto por equipo, ni muchos movimientos realistas. Con el paso del tiempo pudieron ya lograr títulos de mayor calidad, pero por desgracia se durmieron en sus laureles y la franquicia se estancó un poco; y cada año era pan con lo mismo; sólo se mejoraban gráficos y plantillas de los equipos, nada más.





Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: Tiburón
Categoría: Deportes
Clasificación: Everyone
Jugadores: 4 simultáneos

De hecho en esa época oscura, por ahí de 1996, es cuando enfrentaron a los **NFL Quarterbacks** de Acclaim, que comenzaron a ganar más seguidores, debido a los factores ya mencionados. Fue entonces cuando EA se puso las pilas y por fin empezó a tomar en cuenta varios elementos que ya se les habían olvidado, caso concreto el gameplay. Para que se den una idea, todos los **Madden** que salieron para el Nintendo 64 se juegan prácticamente igual. Sabemos que dicen por ahí: "si no está roto, no lo arregles", pero aquí ya habían exagerado; era impresionante el apoyo publicitario que recibía el título, para que al final no respondiera a las expectativas. Pero bueno, como les decíamos, las cosas cambiaron y a partir de la edición 2003, cada nueva versión en verdad que ha sido distinta y ofrece nuevas formas de juego.



¡Conviértete en el mejor quarterback!

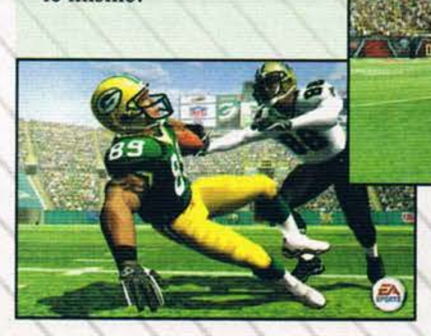
En los juegos de deportes lo más importante es tener un buen control, y más en uno de americano donde los pases deben ser más que precisos; para ello, este año, EA ha implementado un nuevo sistema para mandar el balón. Si recuerdas en versiones anteriores, enviabas el pase a ciegas, o sea, nada más medio le calculabas a la zona donde estaba tu compañero y ya; a veces te pasabas, el balón no llegaba, te lo interceptaban, en fin; el caso es que no importando por qué circunstancia, el ovoide rara vez terminaba en las manos de quien debía. Hemos visto varias formas para mandar pases, como el clásico donde un botón representa a un jugador, y al presionarlo, el pase se realiza de manera automática; pero en palabras de los fans, le restaba emoción.



Mediante el sistema **QB Vision** y **Precision Placement**, que se han implementado, vas a tener un control completo no sólo sobre el jugador que va lanzar el pase, sino también sobre el que lo va a recibir. Déjanos explicarte bien cómo va a estar el asunto: cuando el quarterback de tu equipo se disponga a mandar el balón, aparecerá un cono de color amarillo de su posición hacia el campo; esto representa el rango de visión que tendrá tu jugador, y dependerá de su status qué tan amplio sea; con el control tú vas a mover dicho cono para "iluminar" a los jugadores de tu equipo; al hacerlo sobre ellos aparecerá un botón para que les envíes el balón con tan sólo oprimirlo... No, no es cierto: al presionarlo, con el **Stick C** podremos moverlo para que mejore su posición de recepción y así aumentar las posibilidades de que lo atrape.

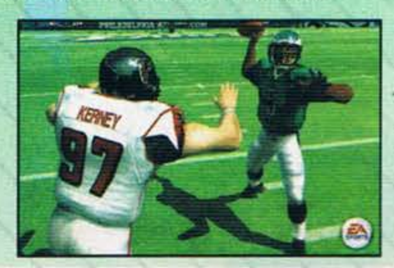


Los chances de realizar jugadas más elaboradas y apegadas a la realidad aumentan considerablemente gracias a esta innovación; ya no tienes que atenerte a los movimientos de los elementos de tu equipo. ¿Cuántas veces no nos la hemos pasado gritando enfrente del monitor "muévete, muévete"? Pero ya todo eso quedó en el pasado; ahora también será responsabilidad nuestra el ubicar al receptor. Lo mejor de todo es que contrario a lo que pudieras creer, te acoplas muy rápido a manejar dos jugadores a la vez; de hecho, si has jugado **FIFA 2005** y utilizado la opción **Off the Ball**, es exactamente lo mismo.



TODO UN NUEVO ASPECTO VISUAL

La cámara es siempre un elemento que hay que tomar mucho en cuenta, ya que en ocasiones una mala vista nos puede marginar de la victoria. Y en ese sentido nos podemos sentir tranquilos, ya que se han mejorado los distintos tipos de perspectivas que podremos elegir del campo, además de que se han agregado nuevas; pero lo que cuenta es que no importa cuál utilices, todas te darán una estupenda toma de las acciones, algunas de más cerca que otras, pero todas te funcionarán. Por otro lado, ahora cada que exista una jugada espectacular o emocionante, aparecerá un corte de escena para avivarla y agregarle un toque de dramatismo. Por si todo esto se te hiciera poco, también los comentarios se han mejorado, son más acordes con lo que sucede en el juego.



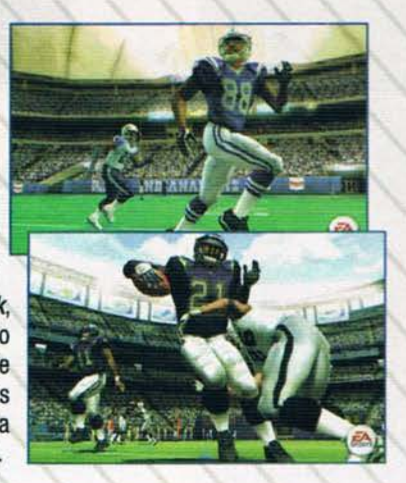
EL CAMINO AL CAMPEONATO

Los modos de juego son muy variados; puedes elegir jugar un partido rápido, ya sea tú solo o con hasta tres amigos más; o toda la temporada regular con todo y los *play-offs*, ya que si prefieres, puedes disfrutar sólo de la parte final de la liga. Pero la opción de la que vale la pena hablar más es la de **NFL Superstar**, en la que tienes que crear a un jugador, ya sabes, poner atención hasta en el más mínimo detalle, desde el cabello hasta su altura; ahora bien, no sólo será crearlo e incluirlo en un equipo y ya; no; tú serás como su agente y debes procurar todos sus aspectos, tanto fuera como dentro de la cancha, para que se convierta en el mejor de su posición y pueda ser contratado por uno de los "grandes" de este deporte.



¡Protege el balón!

Cuando corrías hacia la zona de anotación y enfrente de ti estaba todo el equipo rival, era muy difícil pasarlos, en gran medida porque no tenías manera de esquivarlos; y decimos "no tenías" porque dicha situación ha cambiado. EA ha agregado varios movimientos para escapar de los defensores mientras corres; puedes agacharte o realizar fintas para engañarlos, todo mediante movimientos del *stick*, y lo mejor de todo es que resulta muy intuitivo; de hecho desde tu primer partido te acostumbrarás. Este sistema te permite jugar de manera más ofensiva, ya que no titubearás tanto cuando quieras enfrentar algún jugador; te da mucha confianza, lo que hace a los encuentros más emocionantes.



¡Gol de campo!

La adquisición de parte de EA de la licencia exclusiva para desarrollar títulos de la NFL, la verdad nos preocupó un poco. ¿Por qué? Simple: porque al no existir competencia, la calidad de sus producciones podía bajar en calidad drásticamente. Pero por fortuna, al menos por ahora, no es así, y **Madden 2006** es una excelente opción para los aficionados a este deporte; las mejoras que le fueron hechas, sobre todo en cuanto al control, lo vuelven muy accesible, lo que es una buena noticia para jugadores novatos que quieran conocer algo nuevo. No a todos nos gusta el fútbol americano, pero en verdad que si lo juegan se la van a pasar bien; de hecho se los recomendamos para cuatro jugadores, para que así no pueda haber falla.



RANKING



Panteón 8.0

Desde sus inicios la franquicia de **Madden** ha tenido muchas versiones que han ido mejorando con los años. Muchos pueden pensar que un juego de fútbol americano sólo puede tener "actualizaciones"; pero más allá de lo que todos pueden ver, se han ido puliendo los valores físicos y se logra que cada versión sea más realista, no solamente en gráficos, sino incluso en que en realidad te sientas dentro del campo. Invita a tus amigos y no te arrepentirás.



Crow 9.0

Cada categoría de juegos merece su calificación y no es justo comparar acción con deportes; por ello, en este punto me baso en qué tan bueno es **Madden**, como juego de fútbol americano, para los verdaderos fans del tocho. Pues bien, por jugadores, equipos y demás no te preocupes, ya que la versión 2006 es magnífica y hace gala de los gráficos y gameplay dinámico para ponerte en el emparrillado como nunca antes. Sí, hay otros títulos de la NFL, pero por ahora el buen **John Madden** sigue en la cima.

M Master 8.0

Para ser honestos, no soy muy fan del fútbol americano; se me hace medio aburrido, pero no puedo negar que cuando se trata de un videojuego, todo cambia; poco a poco te vas metiendo en la acción de los encuentros, hasta que sin darte cuenta vas conociendo las reglas y los términos que se usan. **Madden 2006** es un excelente juego, con el que EA responde positivamente a todas las expectativas que se generaron en torno a la exclusiva de la licencia; aunque si me preguntan, prefiero los **NFL Street**... ¡diversión garantizada!

1 10

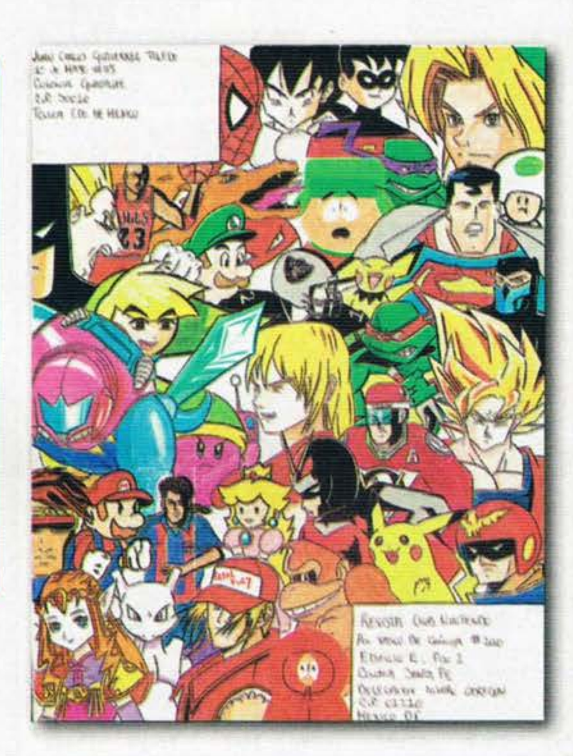
GALERÍA CN

Nuevamente nos encontramos por los pasillos de la Galería de nuestra revista. En esta ocasión, tenemos varios dibujos muy buenos, además de que son ingeniosos y originales; realmente se ve que los lectores se han esforzado mucho para que sus trabajos sean cada vez mejores y sean publicados en esta sección. ¡Ahora sí, empecemos!

arte del mes



Rocío Ariana Orozco Mares
Zapopan, Jalisco
El piloto estrella de los mercenarios conocidos como Star Fox hace gala de su estilo y personalidad en este excelente dibujo de parte de Rocío. Tiene bien cuidados los efectos, las sombras, los colores y proporciones; en resumidas cuentas, una obra de arte digna de ser el arte del mes.

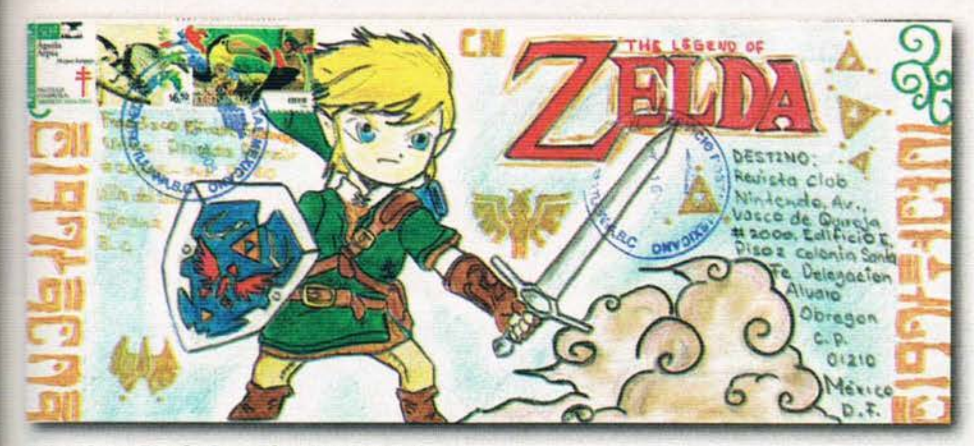




Juan Carlos Gutiérrez Toledo, Toluca, Estado de México



Raphael Eliseo Castro, Soyapango, El Salvador



Francisco Efraín Guzmán, Tijuana, B.C.



Stjepan Ostoic' Papic', Antofagasta, Chile



Edwin Ricardo Ramírez, Soyapango, El Salvador

Daniel Báez Montes, Guanajuato, Gto.

Este mes tuvimos una gran cantidad de trazos plasmados en sobre, por lo que nos fue difícil elegir a los que íbamos a publicar; pero en la siguiente ocasión, tendremos más dibujos para compartirlos con todos nuestros lectores. ¿Crees que puedes hacerlo mejor? ¿Tienes algunas obras listas para obtener reconocimientos? Pues no esperes más y envíanos tu arte en sobres a la dirección de nuestras oficinas. Recuerda que no se aceptarán si no vienen dibujados en el sobre. ¡Hasta la siguiente visita!



Geraldina Elizabeth Reyes Morales, Guatemala, Guatemala

Ángel Gamaliel Ortega Haro, Uruapan, Michoacán





Uno con el control

Por **Master**

¡Hola! Bienvenidos sean una vez más a esta su sección donde nuestro objetivo es ser mejores videojugadores. ¿Qué les pareció el E3? Me imagino que al igual que yo, se quedaron con ganas de saber más acerca del Revolution, pero es comprensible lo que realizó Nintendo, ya que no quiere que le roben sus ideas. Pero bueno, enfocándonos en lo que es "Uno con el control", en esta ocasión haré algo diferente: no dedicaré todo el espacio a un solo título, sino que les daré consejos y jugadas de varios juegos; de esta manera podré contestar más rápidamente a las peticiones que con tanta amabilidad me han hecho. Espero que les sean de utilidad. ¡A jugar se ha dicho!

Animal Crossing -GCN-

Nada mejor para relajarse después de un día de estrés, que dar algunas vueltas por nuestro "pueblito" en este extraordinario título de simulación. Ahora bien, si ya te cansaste de andar hurgando en la basura para ver qué puedes vender y obtener bells, conviértete en pescador. Así es, toma tu caña, ve hacia el río más cercano y busca las sombras grandes dentro del agua; ellas representan los mejores peces como el **arapaima** o el **giant snakehead**. Necesitas un poco de paciencia para que alguno pique, pero en un buen día puedes pescar unos cuantos y obtener hasta más de 100,000 bells por su venta. No te desesperes y ¡a pagar tu hipoteca!





Virtua Striker 2002 -GCN-

Debido a la movilidad de este juego, cuesta mucho trabajo ver situaciones mano a mano contra el portero, y muchos nos resignamos a los clásicos tiros de larga distancia; pero a continuación te diré cómo enfrentar al arquero solo cuantas veces quieras.



Lo primero que debes hacer es dirigirte fuera del área; ahí intenta retener el balón un poco hasta que algún compañero llegue por las bandas; en ese momento presiona X, pero muy suave; si lo realizas bien, en lugar de disparo obtendrás un servicio a profundidad que desequilibra a la defensa, dejándote en inmejorable oportunidad para marcar.



Super Smash Bros. Melee -GCN-

Uno de los personajes más rápidos y poderosos del juego es el líder del escuadrón de mercenarios más famoso de los videojuegos. Nos referimos a **Fox McCloud**, y si no me crees, compruébalo con este combo. Corre hacia tu rival, y antes de llegar a él, presiona A para conectar una patada; inmediatamente agáchate y con A da un "colazo" para levantarlo; enseguida salta y oprime al mismo tiempo Adelante + A, para agregar un par de golpes. Para terminar tienes dos opciones: con Arriba+B o Abajo+B.

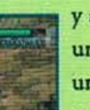




Soul Calibur II -GCN-

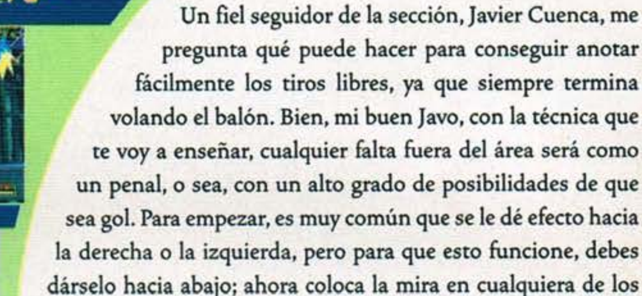


Ahora un combo con el héroe del tiempo, cortesía de mi buen amigo Luis Miguel Rangel, que hizo favor de mandármelo. Para desconcertar a tu oponente, gira alrededor de él, y cuando esté desprevenido o justo cuando quiera atacarte, presiona Y para elevarlo; déjalo presionado para sacar el arco y dispárale hacia arriba, nunca en línea recta; ahora corre, y antes de que caiga, dale una patada con X y vuelve a presionar el botón para sacar una bomba, la cual debes soltar inmediatamente para que entre en la jugada; y para terminar, corre y presiona Y para darle el último golpe; aunque aquí hago mi contribución y te recomiendo que cuando des el sablazo vuelvas a sacar el arco, para esta vez dar un tiro mientras tu adversario está en el suelo.



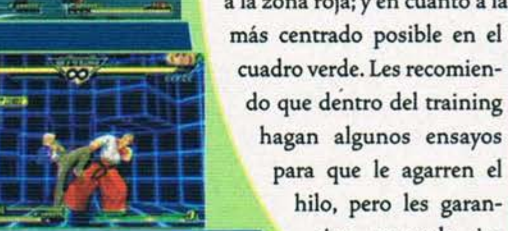


Capcom vs. SNK 2 EO -GCN-



Para este adictivo juego de pelea, te voy a dar dos excelentes combos que te harán ser el más temido de tus amigos; el primero de ellos es con **Kim**.

Debes elegir el N-Groove y tener los tres cristales de poder; saca el time y espera a que el otro jugador salte; o acércate hasta él y realiza dos "U" hacia el frente con el pad + cualquier patada; con esto lo elevarás bastante. Cuando esté a una altura media, marca otra "U" hacia atrás y otra adelante en el pad + patada, para conectar otro especial. Esta combinación no es tan difícil de realizar y causa bastante daño.



Esta estrategia es con **Rock Howard**, uno de mis personajes favoritos. Igual que en la jugada anterior, necesitas los tres niveles de poder en el N-Groove. Debes aprovechar el menor descuido de tu rival; saca el time y marca una "U" hacia atrás y luego presiona adelante en el pad + patada débil; cuando hagas contacto, marca la siguiente secuencia: patada débil, patada débil, golpe débil, golpe débil, golpe medio, patada media, golpe fuerte, patada fuerte, y en lugar de terminarlo con una "U" hacia atrás con golpe fuerte, marca dos medios círculos en el pad hacia Adelante + cualquier patada, para que entre un ataque especial.

FIFA 2005 -GCN-

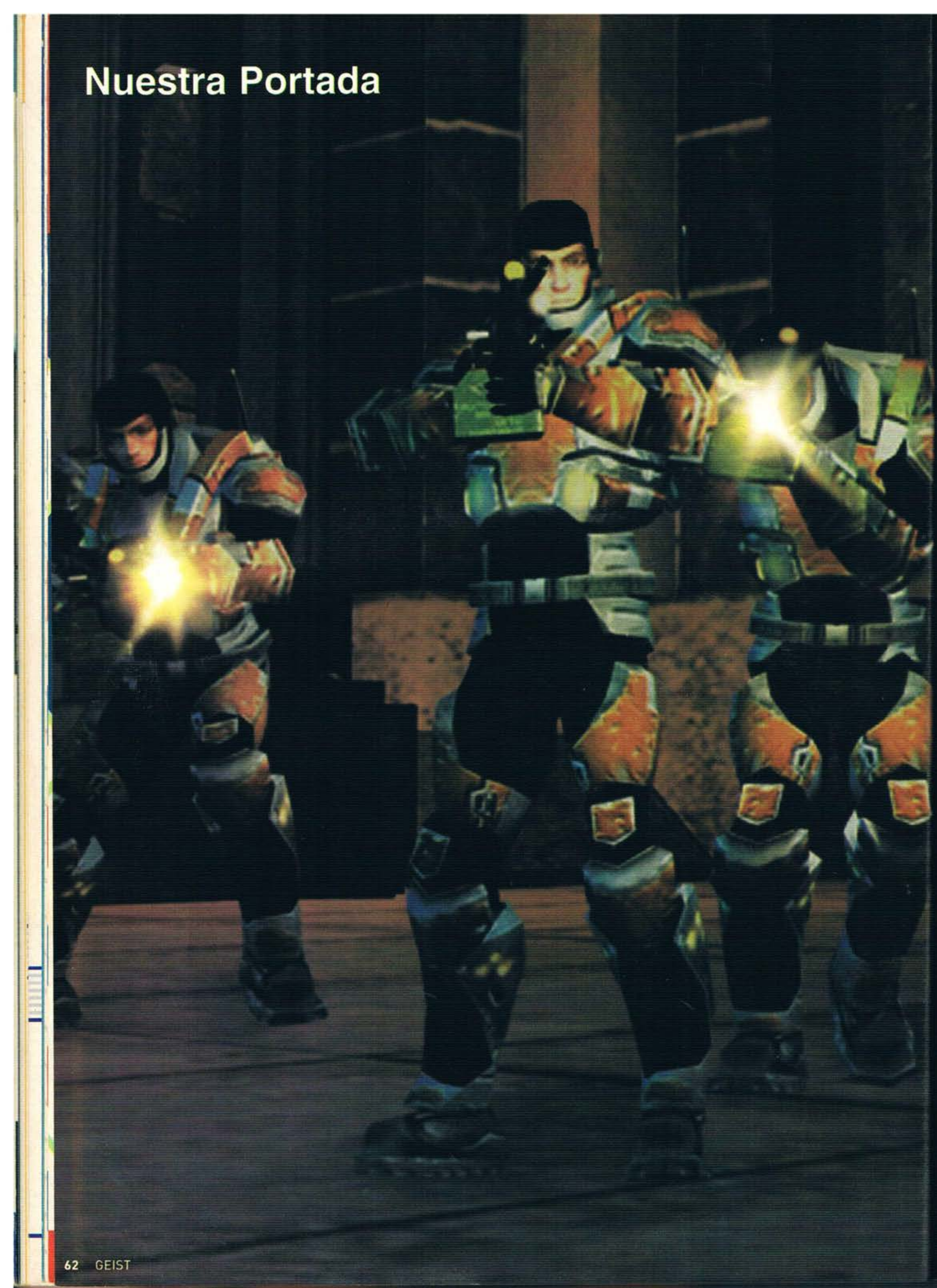
Un fiel seguidor de la sección, Javier Cuenca, me pregunta qué puede hacer para conseguir anotar fácilmente los tiros libres, ya que siempre termina volando el balón. Bien, mi buen Javo, con la técnica que te voy a enseñar, cualquier falta fuera del área será como un penal, o sea, con un alto grado de posibilidades de que sea gol. Para empezar, es muy común que se le dé efecto hacia la derecha o la izquierda, pero para que esto funcione, debes dárselo hacia abajo; ahora coloca la mira en cualquiera de los ángulos superiores, hasta el tope, como si pegara con los postes; para la potencia no te preocupes mucho: sólo procura no llegar a la zona roja; y en cuanto a la puntería, debes dejar el cursor lo más centrado posible en el cuadro verde. Les recomiendo que dentro del training hagan algunos ensayos para que le agarren el hilo, pero les garantizo que cada tiro libre que cobren, es gol seguro.





Todo lo que empieza tiene que terminar, y ha llegado el turno para la sección de este mes; espero que las jugadas que publiqué hayan sido de su agrado, así como el nuevo formato que utilicé. Si no les sale alguna de estas técnicas, o en otro juego no pueden pasar un nivel, o ya los ha vencido infinidad de veces un jefe, recuerden que cuando nos caemos es para aprender a levantarnos. Cualquier queja, duda o sugerencia, recuerden que pueden mandármela a juang@clubnintendomx.com Hasta la próxima y que disfruten los últimos días que les quedan de vacaciones en compañía de sus amigos y hermanos.

Nuestra Portada



geist

¿Qué harías si despertaras siendo un espectro?

¿Estás cansado de rescatar princesas en peligro? ¿Quieres vivir una aventura que te erice el cabello? ¡Relájate! Ponte cómodo, descansa... pero no muy en paz, porque no vayas a perder el alma como el personaje principal de **Geist**, un juego con escenas espectaculares donde usarás tus conocimientos para seleccionar al "cuerpo" adecuado y cumplir cada objetivo. Tardó mucho en terminarse, pero, como un buen vino, sabe mejor cuando se madura. El modo individual te mantendrá entretenido por un largo rato, pero igual que en **Metroid Prime 2: Echoes**, el *multiplayer* será donde saques tu talento para someter a tus amigos... o enemigos.

Que no lo veas no significa que no esté allí...

Pistola al centro de la pantalla, múltiples enemigos que caían ante tus pies e inmensos esce narios donde se desarrollaban historias de espionaje como **Bond** o **TimeSplitter** y épicas como **Turok** o **Medal of Honor**, son los elementos clave que hemos visto en los últimos FPS, pero, ¿y la innovación? Pues bien, hace unos años Nintendo presentó **Geist**, título con temáti ca más adulta que narra la trágica historia de un agente gubernamental, siendo lo diferente que ahora no gastarás balas como si pensaras armar una casa de casquillos, sino que depende de tu inteligencia y habilidad para usurpar un cuerpo –ya que ahora eres un ser incorpóreo- y derrotar a una red de científicos desquiciados con delirio de dominar el mundo.

Tú tomas el papel de **John Raimi**, un agente de control de enfermedades que trabaja para el gobierno federal en una unidad de antiterrorismo de élite. Para tu mala suerte, tu escuadrón es el elegido para investigar a la sospechosa Corporación Volks. A pesar de los cuidados, algo resulta mal... eres capturado y sometido a un inhumano experimento que arranca tu espíritu de tu cuerpo –como lo viste en **Casper**, pero aquí de forma más seria-. Ahora recorres los pasillos del complejo de la Corporación Volks como un fantasma, utilizando tus poderes para asustar y poseer a cualquier ser humano o animal que se cruce por tu camino.

No sólo te enfrentas a humanos, sino quetambién debes eliminar a los aliens que veas en el camino.



Si te encuentras a algún animal en el camino, podrás utilizar su cuerpo para entrar a lugares secretos.

¡Aterroriza a humanos o animales y asume sus identidades!

Si tienes alguna esperanza de recuperar tu cuerpo, debes utilizar tu escalofriante poder de posesión para controlar a humanos, animales y obje tos, empleando las cualidades únicas de cada uno de ellos para explorar el complejo, resolver enigmas y vencer a tus enemigos; por ejemplo, los humanos te serán útiles para los lectores dactilares, o de retina, así como confundirte con el enemigo y emplear sus claves –o armas- secretas para entrar a zonas restringidas; de los animales (perros, ratas y otras criaturas extraídas de las pesadillas humanas más inverosímiles) aprovecha su tamaño para colarte por huecos estrechos o evitar que los radares te descubran. En el camino, debes descubrir el secreto de la Corporación Volks para develar el misterio de tu condición y encontrar la manera de recuperar tu forma humana.



Las ratas son asquerosas, pero su tamaño te servirá mucho para pasar inadvertido ante los guardias.



Usa diferentes tipos de armas cuando te enfrentes a los soldados; no todas les causan el msimo daño.



Comúnmente verás videos que te narran los detalles de la historia; pon atención si quieres triunfar.

El *gameplay* es dinámico, de tal forma que cuando estés como fantasma controlas a Raimi de una forma lenta e imprecisa, pero al reclamar un cuerpo se activará la agilidad necesaria para correr o enfrentar a tus rivales cara a cara.



No siempre el ataque directo es el mejor. Usa puntos clave para deshacerte de los molestos enemigos.

Enfréntate en el modo de VS y disfruta de un verdadero combate entre cuates.

Las ventajas de ser un fantasma

Ya te quitaron tu cuerpo; ahora afronta la situación y toma tus nuevas habilidades para vencer a la Corporación Volks. Al ser un espectro, eres invisible a los humanos y te mueves tan rápido que ni tiempo les darás de tener escalofríos. En esta forma fantasmal puedes atravesar sin esfuerzo cercas con cadenas o pequeñas grietas en los muros; pero no te emociones tanto, porque algunas puertas o paredes tendrán protección contra fantasmas; suena lógico al ser Volks una empresa dedicada a este tipo de investigaciones secretas. Pero lo más importante es que también poseerás objetos comunes como luces, computadoras y extintores de incendios, además de manipularlos para aterrorizar a todo ser vivo que esté cerca y así controlar su cuerpo para sacarle el mejor provecho.

El miedo es la clave para el éxito en Geist. Usa tus mejores trucos como levitar objetos, apagar y prender lámparas o computadoras para asustar a los incrédulos humanos -o animales- y así entrar en sus cuerpos.

¿Por qué se retrasó tanto?

Desde el primer prototipo que vimos hace más de dos años (que incluso se presentó en un EGS), notamos que el juego estaba "casi terminado", pero no sorprendía en el aspecto gráfico; de hecho se veía acartonado y con movimientos torpes. El tiempo pasó y nos dimos cuenta de que Nintendo pulió esos detalles y ahora tenemos un juego mejor en todos los sentidos; incluso se agregaron nuevas opciones *multiplayer* que te mantendrán pegado al control largo tiempo. En cuanto a los escenarios, existen instalaciones subterráneas o cuevas que te infunden el sentimiento de persecución y suspenso que pocos títulos logran; ahora bien, si a esto le sumas efectos como variación ocular (cuando estés como espectro, tu visión será mínima; si posees a un humano, verás perfectamente; y si eliges a un canino, tu enfoque carecerá de profundidad y color), tendrás una aventura única en tu Nintendo GameCube.



Los gráficos fueron mejorados drásticamente; ahora vemos entornos mejor iluminados y ambientados.



Algunos enemigos necesitarán de tu ingenio en vez de plomo para ser derribados.



La inteligencia artificial de los soldados les permite reaccionar ante situaciones de riesgo.

N-Space, los desarrolladores del juego, hacen gala de su talento en la inteligencia artificial de los personajes de Geist. Los soldados no son predecibles e incluso reaccionarán de maneras diferentes ante las situaciones en que se vean conducidos. Trata de ser discreto o tendrás un ejército detrás de ti.

¡Enfréntate a más fantasmas!

¿Qué sería de **Geist** sin un modo *multiplayer*? Sí, así es. Sabemos que los *First Person Shooters* que carecen de este singular estilo de juego terminan como portavasos después de completar el modo principal, pero **John Raimi** se salvará de tal destino. Aquí participas en diferentes escenarios, con misiones y objetivos alternos que te emocionarán; por ejemplo, en *Death Match* elige bien tu arma y aniquila a tantos enemigos como te sea posible –con tiempo límite–, pero ten cuidado, pues cada vez que te eliminan se te restan puntos. Lo único diferente ante otros juegos como **Quake**, es que en **Geist**, al ser fantasma, primero debes localizar un cuerpo para poseerlo y luego ir a la acción de los balazos. Si quieres algo diferente, existe otra opción en la que necesitas entrar al cuerpo de algún humano, para posteriormente llevarlo a un punto específico del escenario (cada participante tiene su propio color), que servirá como tu bodega de cuerpos. El ganador aquí será el que al final tenga más víctimas en su poder. La última opción es realmente interesante; aquí la acción no se hace esperar. Los fantasmas y humanos se enfrentan contra reloj: los primeros obtienen puntos poseyendo a sus competidores y exponiéndolos a situaciones extremas como caídas; los humanos ganan puntos de una manera más fácil, atacando a los espectros con un arma especial –como lo hicieran los cazafantasmas–. Cualquier evento que elijas te divertirá bastante, así que llama a tus amigos y armen su quiniela para ver quién es el mejor.



El que no esté a tu alcance, no significa que no puedes derribarlo. ¡Afina tu puntería y hazlo bajar!



Sácale más jugo a **Geist** y aprovecha la opción *multiplayer* (cuatro jugadores en pantalla dividida).

WWE Day of Reckoning 2

Compañía: THQ.
Desarrollador: Yuke´s Media Creations.
Clasificación: everyone.
Categoría: deportes.
Jugadores: 4 simultáneos.

A partir de la generación de los 64 bit, los juegos de lucha libre tuvieron un despegue impresionante; y es que antes, tanto en *Arcade* como en NES o Super NES, la acción era semilenta, lo que ocasionaba que varios jugadores se aburrieran y terminaran por dejar los juegos; debías dedicarles un buen rato para acostumbrarte a su gameplay. Pasó el tiempo y los programadores se dieron cuenta de que la lucha libre real es un deporte dinámico en el que no puedes parpadear ni un instante o estarás escuchando la cuenta de "espaldas planas"; así que lo que hicieron fue precisamente eso, cambiar el gameplay, hacerlo ágil, casi como si fuera un título de pelea en 2D. Y la primera compañía en hacerlo fue THQ, con su serie **WCW/NWO** para Nintendo 64, que continuó en el GCN con **WWE Day of Reckoning**, y es precisamente de la secuela de este título de la que vamos a hablar.

¡Prepárate para volar desde la tercera cuerda!

Más que una actualización

Es muy común que cuando se lanza una segunda parte de cualquier título deportivo, sólo se actualicen los nombres de los jugadores, los uniformes, se agreguen un par de campos y listo; te comentamos lo anterior, porque seguramente debes estar pensando que **DOR2** es precisamente eso: una actualización; pero por fortuna no es así. Es cierto que se conservan varios modos de juego de la anterior versión (también existen algunos nuevos que veremos más adelante), pero donde notarás el cambio es en la manera de jugar, en el *gameplay*. A pesar de lo simple que era la interface en el título anterior, a veces te confundías en los agarres, por lo que ahora contarás con dos tipos, débiles y fuertes, cuya llave que apliques depende de la dirección y botones que presiones.







Ya que estamos con lo de las llaves, te aconsejamos que siempre te fijes dónde las dejas...porque eso de estar dando lata para que te abran la puerta... Ya, hablando en serio, nos referimos a las llaves de las luchas; es muy emocionante esta parte, ya que si realizas una "contrallave" no significa que ya sometiste a tu rival, no, ya que él también puede realizar otra y pueden pasarse así un buen rato hasta que a alguien se le canse la mano o pierda el ritmo.

Donde también tenemos otro cambio es en las rendiciones; en juegos anteriores, ¿qué hacías para librarte de una de estas técnicas?; apretar los botones lo más rápido que pudieras, ¿no? Pues bien, aquí este aspecto ha cambiado un poco. Como te dijimos antes, el castigo que usarás para rendir a tu oponente dependerá del tipo de agarre que utilices y el botón que presiones; y aquí es donde radica el cambio, ya que justo en el momento en que tu rival iniciará su castigo, puedes intentar "adivinar" el movimiento que usará presionando el botón que crees oprimirá; si lo haces, te soltarás, pero si no, estarás en graves problemas.



La de "a caballo"



Un aspecto muy importante del título son los movimientos especiales; cada jugador cuenta con al menos dos de ellos, y son una excelente manera de "aflojar" al rival. Obviamente, no podrás hacerlos las veces que quieras, ya que sería algo injusto y de cierto modo medio "tramposo", para lo cual se ha incluido la clásica barra, que al llenarse te permite usar tu poder especial. Ésta no sólo te permitirá un nivel de poder, ¡sino tres!, con lo que el grado de estrategia aumenta, ya que puedes decidir usar sólo un nivel y guardar los demás, o utilizar los tres para un supermovimiento, que le bajará hasta la sonrisa a tu contrario. Lo que nosotros te recomendamos es que no emplees estos movimientos sino hasta que ya haya pasado un tiempo de la pelea y tu oponente esté algo golpeado; en ese momento aplícalo y después realiza una rendición; y si no te la adivina, ya tienes el triunfo en la bolsa.

En jaula o en equipos

Para que tengas variedad, el título incluye muchos y muy variados modos de juego, desde un peleador hasta para cuatro; en total son quince, de los cuales, a nuestro parecer, los más divertidos son: *Tag Team*, la opción ideal para las retas entre cuatro amigos. Estos enfrentamientos se realizan en equipos de dos contra dos, donde las acciones del elemento "no capitán" son fundamentales para salir con la victoria. *Royal Rumble*; este modo de juego se puede definir con la frase "cada quién para su santo", es decir, aquí cada uno debe ver solamente por sí mismo, aunque igual y por ahí hacer una alianza de pronto; pero no te confíes, pues en esta opción no hay amigos. *Steel Cage*; de lo más emocionante que hay. En este modo entras junto con tres amigos más a un cuadrilátero enrejado, donde el objetivo es salir de él por la parte de arriba, lo que no es nada sencillo. El último en salir es el perdedor.





Todas las opciones anteriores son más que nada para "encuentros rápidos"; ahora bien, si lo que quieres es algo un poco más demandante, el modo de historia es lo que buscas. Si recuerdas, en el primer **DOR** elegías un peleador al que sólo conocían en su casa, y tu deber era revertir la situación, o sea, convertirlo en alguien reconocido. En **DOR2** puedes escoger a un luchador profesional si así lo deseas, pero la trama variará bastante porque la historia partirá de que acabas de perder el título de campeón mundial sin razón aparente, y ahora depende de tu habilidad en el encordado para que recuperes el campeonato y aclares el misterio.



Por lo general en las historias de este tipo de juegos sólo debes vencer a todos tus adversarios y ya, todo de manera lineal, pero en **DOR2** no es así, lo cual le agrega un punto extra en cuanto a creatividad. Para que te quede claro cómo está el asunto de la historia, te ponemos estos ejemplos; a lo largo de tu preparación conocerás varios luchadores, todos con motivos diferentes para buscar el triunfo, y dependiendo de lo que tú creas benéfico para ti, puedes hacerte amigo de algunos de ellos, en la inteligencia de que siempre debes buscar buenas compañías para que te ayuden en la preparación de tus encuentros. Te has hecho la pregunta ¿dónde está el amor? Puede ser en tu escuela, en la calle donde vives o ¡en un ring de lucha libre! Así es: a lo largo de tu regreso al trono, puedes ligarte alguna chica, lo cual se puede convertir en una motivación o en un factor en contra, porque ahora vas a tener que pelear para sostener tu relación.



Peleadores para todos los gustos

Al iniciar el juego tendrás a tu entera disposición la nada despreciable cantidad de 39 luchadores, y de tu estilo de juego depende la elección que realizarás; por decir, si te gustan los ataques fuertes, tu decisión puede ser Undertaker, que con uno de sus golpes puede mandar a sus adversarios hasta la primera fila; en cambio, si tu tipo de juego es más de habilidad, más táctico, te conviene alguien como



Rey Misterio, quien no es muy poderoso, pero que gracias a su velocidad logra confundir fácilmente a sus rivales, lo cual debes aprovechar para conectar golpes rápidos. Además, cada que ganes torneos o avances en el modo de historia, podrás obtener varios extras, como las leyendas de este deporte, que aún no se sabe cuáles estarán en la versión final, pero suena mucho el nombre de **Hulk Hogan**.



La última caída

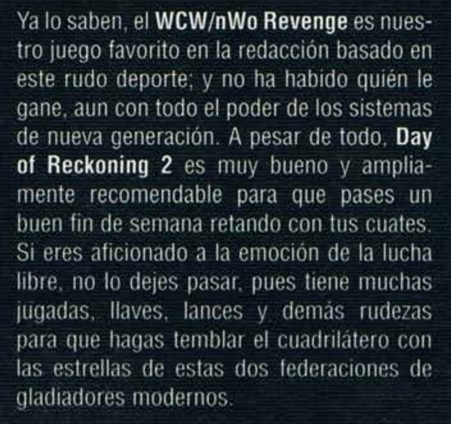
Como te pudiste dar cuenta, WWE Day of Reckoning 2 es un título supercompleto en todos los aspectos, que no se encajona en sólo ofrecer peleas y ya, sino que además trata de aportar algo novedoso como su particular modo de historia, a un género en donde las ideas se terminan pronto, por lo que es de aplaudir no sólo el esfuerzo que pusieron, sino también el hecho de que lo lograron. Quizá no seas muy fan de la lucha libre, o por experiencias en otros juegos prefieras mantenerte a la distancia, pero créenos que DOR2 cambiará tu manera de ver los juegos del estilo, sobre todo si lo disfrutas con más de dos personas al mismo tiempo; además, recuerda que un buen videojugador conoce de todo.



Ranking 1 — 10



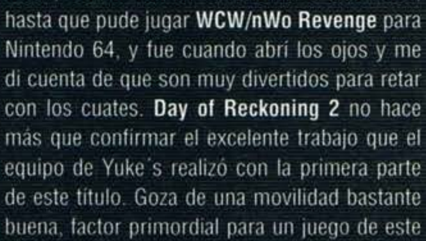
Panteón 8



Ya lo saben, el **WCW/nWo Revenge** es nuestro juego favorito en la redacción basado en este rudo deporte; y no ha habido quién le gane, aun con todo el poder de los sistemas de nueva generación. A pesar de todo, **Day of Reckoning 2** es muy bueno y ampliamente recomendable para que pases un buen fin de semana retando con tus cuates. Si eres aficionado a la emoción de la lucha libre, no lo dejes pasar, pues tiene muchas jugadas, llaves, lances y demás rudezas para que hagas temblar el cuadrilátero con las estrellas de estas dos federaciones de gladiadores modernos.



Master 8



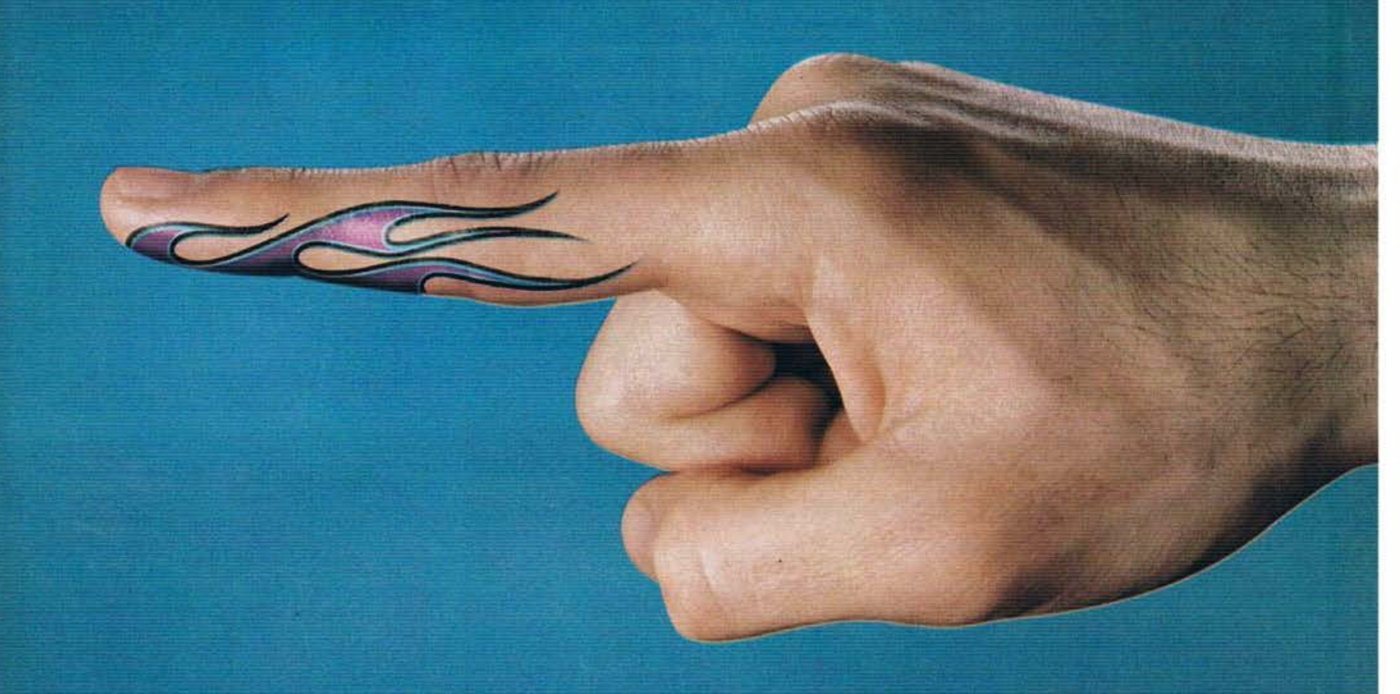
Los juegos de lucha libre antes no me gustaban; se me hacían terriblemente aburridos, hasta que pude jugar **WCW/nWo Revenge** para Nintendo 64, y fue cuando abrí los ojos y me di cuenta de que son muy divertidos para retar con los cuates. **Day of Reckoning 2** no hace más que confirmar el excelente trabajo que el equipo de Yuke´s realizó con la primera parte de este título. Goza de una movilidad bastante buena, factor primordial para un juego de este estilo, ya que gracias a esto y a las combinaciones que puedes crear con los agarres y los botones, puedes generar prácticamente cualquier jugada que hayas visto por televisión.



Crow 8

Estos juegos son buenos para relajarse; tan prácticos que hasta el jugador menos experimentado se verá pronto como toda una estrella de la lucha libre. Gráficamente es superior a lo antes visto, pero aun así las animaciones se ven un poco lentas. Incluso si eres muy quisquilloso, notarás que los espectadores trajeron a sus gemelos... porque verás caras iguales por todos lados. Lo que sí le faltó son más estrellas de renombre o un torneo tipo Wrestlemania. Un punto a favor es la variedad de opciones de juego, como hacer amigos para que después te apoyen en el cuadrilátero si requieres ayuda.

Tocar es bueno.





Personaliza tu auto con el simple toque de tu dedo, Toca, controla, configura y corre las mejores máquinas callejeras.



NINTENDO DS

EVERYONE
E
ESRB



Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Q Entertainment.
Categoría: puzzle.
Clasificación: everyone.
Jugadores: 4

¡A evitar que nos golpeen los meteoritos!



Estamos viviendo una nueva etapa en cuanto a innovación en videojuegos se refiere. Cuando Satoru Iwata, presidente de Nintendo, dijo que lo que jugáramos en sus consolas no lo íbamos a poder ver en ningún otro lado, tenía toda la razón, y títulos como Meteos son una clara muestra de ello. Se trata de un puzzle, así es, un género más que clásico, pero que gracias al talento y visión de los diseñadores ha evolucionado a un nuevo nivel, donde se combina de forma excepcional una interfaz amistosa con un concepto sencillo. Si ya te cansaste de todos los clones de Tetris, Meteos es lo que buscas.

Con el paso del tiempo, la creatividad se fue acabando, y cada vez era más difícil diseñar nuevos estilos de juego. Con este panorama llegó el Nintendo DS al mercado, y como ya lo debieron haber notado, "inyectó" nueva vida a varios géneros; pero por ahora nos enfocaremos en el de los *puzzles*. El primer ejemplo lo tenemos en Polarium, en verdad un juego increíblemente absorbente, donde con ayuda del *Stylus* dibujamos las figuras que aparecen en la parte superior para que en su caída se acoplen a las de abajo; y ahora toca turno a **Meteos**, donde su concepto te dejará sorprendido, además de que pasarás varias horas de insomnio.



La historia de desaparecer líneas

Cuando escuchamos la palabra *puzzle*, nos viene a la mente la creación de **Alexey Pajitnov**, o sea, **Tetris.** Pocos son los juegos que han perdurado tanto tiempo con el mismo concepto, pero esto se debe a que son muy sencillos de jugar por lo que cualquier persona puede pasar un buen rato. A partir de este título han existido múltiples copias baratas, pero al mismo tiempo también se han producido grandes aportaciones al género, como es el caso de los Paneru de Pon (mejor conocidos en América como **Tetris Attack** o **Pokémon Puzzle League**).



¡NECESITAMOS UN HÉROE!

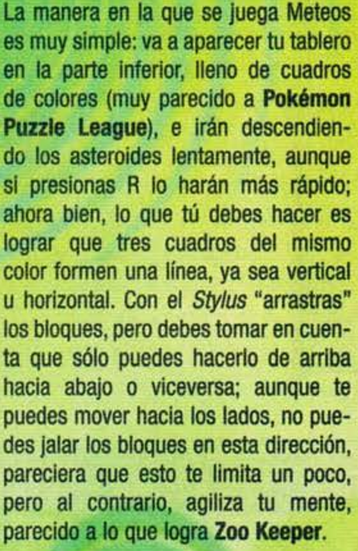


Un planeta maligno de nombre **Meteos** ha comenzado a lanzar asteroides a través de toda la galaxia, poniendo en riesgo la vida en treinta mundos. Como no cuentan con **Bruce Willis** para que ponga bombas nucleares en cada uno de los meteoritos que van a caer, los habitantes de los planetas han creado un sistema a base de propulsores, mediante el cual esperan regresar el problema por donde llegó, es decir, al espacio.









Junta tres y ¡a volar!

La manera en la que se juega Meteos es muy simple: va a aparecer tu tablero en la parte inferior, lleno de cuadros de colores (muy parecido a **Pokémon Puzzle League**), e irán descendiendo los asteroides lentamente, aunque si presionas R lo harán más rápido; ahora bien, lo que tú debes hacer es lograr que tres cuadros del mismo color formen una línea, ya sea vertical u horizontal. Con el *Stylus* "arrastras" los bloques, pero debes tomar en cuenta que sólo puedes hacerlo de arriba hacia abajo o viceversa; aunque te puedes mover hacia los lados, no puedes jalar los bloques en esta dirección, pareciera que esto te limita un poco, pero al contrario, agiliza tu mente, parecido a lo que logra **Zoo Keeper**.









Cuando realices tus formaciones, éstas comenzarán a elevarse para alejar a los meteoritos. Obviamente, dependiendo del tamaño del asteroide, vas a necesitar más o menos bloques para deshacerte de ellos, por lo que siempre debes mantenerte atento a lo que suceda en pantalla, y no sólo dedicarte a formar líneas "porque sí". Lo más recomendable es siempre tener una jugada "especial" lista para cuando se necesite, o sea, puedes ir elevando bloques simples, pero al mismo tiempo tener en la parte de abajo fichas almacenadas para que con sólo jalar una comience una reacción en cadena que pueda elevar lo que se te ponga enfrente.

LA ATMÓSFERA PUEDE VARIAR



Como te comentamos al principio, son treinta planetas distintos a los que tendrás que salvar de la extinción.
En cada uno de ellos las condiciones serán muy distintas; por ejemplo, en los mundos donde la acción se desarrolla en la superficie, la fuerza de gravedad será normal, pero habrá otros como el planeta de agua, donde todo se realizará bajo un ritmo semilento. Esto tiene pros y contras, ya que en dichas circunstancias tienes más tiempo para pensar tus jugadas, pero también vas a necesitar más fuerza para alejar a los meteoros de la superficie. En pocas palabras, debes analizar perfectamente el ambiente del planeta para sacarle provecho.





Para cualquier ocasión



Tenemos dos modos principales de juego; el primero de ellos es el de historia, donde viajaremos de planeta en planeta; conforme completemos los niveles, vamos a obtener diferentes extras, como *items* o escenarios. La otra opción es sin duda la mejor del título: el modo multiplayer. Puedes jugar hasta con tres amigos más al mismo tiempo, con una sola tarjeta de **Meteos**, sin que se vea afectada la cantidad de beneficios u opciones. Lo interesante está en que tú decides a quién de tus compañeros afectarás con tus castigos; esto es muy útil, ya que pueden fijarse quién es el que va ganando, y entre los demás "echarle montón". Te garantizamos que los duelos son sumamente emocionantes; de hecho no habíamos jugado un puzzle tan violento desde **Tetris Attack.**

Un buen viaje

En cuanto al nivel técnico, los gráficos son buenos " a secas", lo cual no es nada malo, tomando en cuenta que se trata de un juego de puzzle; pero aun así, tiene efectos muy vistosos, como cuando despegan los bloques, y las imágenes que te muestran en la pantalla superior del espacio son muy buenas. Donde sí destaca bastante es en el apartado sonoro; la música es muy pegajosa, al estilo "punchis-punchis"; y aunque quizá estés pensando que es un género no adecuado para un puzzle, te podemos decir que, desde nuestro punto de vista, fue un acierto incluir melodías techno, que le dan un ambiente muy alegre a los *stages*.





Misión cumplida

Para estas fechas, debes estar ansioso por que aparezcan juegos como **Castlevania: Dawn of Sorrow** o **Lost In Blue** para tu Nintendo DS; pero nosotros te sugerimos que por el momento aproveches lo que existe en el mercado, como **Meteos**, que sin ser un título que haya despertado mucha expectación, sí es una experiencia nueva, que viene a refrescar el tan saturado mundo de los *puzzles*. Es de reconocerse el trabajo que realizaron Nintendo y Q Entertainment para crear **Meteos.** No cabe duda que el NDS despierta la creatividad de los programadores para brindarnos mejores experiencias; y Meteos es la mejor muestra de ello.





Ranking



Crow 9.0

En cuanto lo juegues te parecerá un poco confuso el hecho de sólo desplazar las piezas en forma vertical; pero pronto te darás cuenta de lo fácil que se vuelve el gameplay, al hacer combos para lanzar los **Meteos** de vuelta a su lugar de origen, cosa que me pareció muy original. También me agradó el cambio de atmósferas con respecto a los planetas y la cantidad de propulsión que necesitas para elevar un bloque al espacio.



Panteón 9.0

Después de ver fracasar puzzles que intentan introducir nuevos conceptos, y que terminan siendo pan con lo mismo, estaba un tanto escéptico con la idea de **Meteos.** Como siempre, no puedes juzgar algo sin conocerlo. Al checar con calmita este divertido juego, me di cuenta de que la creatividad todavía no se acaba. **Meteos** es una genial propuesta que te entretiene desde el primer momento en el que lo juegas. No te lo puedes perder.



Master 9.0

El concepto de los juegos de puzzle ya se había quedado estancado en juntar tres cosas "de lo que fuera" para que desaparecieran, y no lo niego: era divertido; pero ya todo se estaba volviendo del estilo de "si jugaste uno, jugaste todos". Por lo anterior, aplaudo el gran esfuerzo de Nintendo en generar nuevas ideas, como **Meteos.** Es de lo más divertido que he jugado para el NDS; el modo de historia es superadictivo y ni qué decir del *multiplayer*: simplemente no lo vas a querer soltar.

1 10



Tocar es bueno.





Utiliza tu toque para liderar a Mario y a todos tus personajes favoritos dentro de nuevos y desafiantes mundos.

NINTENDO DS







FUERA DE ESTE MUNDO

LAS MENTES DETRÁS DE UNA RECREACIÓN INTERGALÁCTICA DEL GÉNERO PUZZLE

MASAHIRO SAKURAI
DISEÑADOR DE JUEGOS FREELANCER

TAKESHI HIRAI
DIRECTOR, Q ENTERTAINMENT

Por Steve Thomason

Meteos es la más reciente sensación en Nintendo Power; sin embargo, logramos darnos un tiempo suficiente para platicar con sus dos creadores.

Nintendo Power: ¿Cómo inicio esta colaboración entre Mr. Sakurai y Q Entertainment?

Masahiro Sakurai: Fui contactado por Q Entertainment para hacer un juego tipo *puzzle* con bloques cayendo.

Takeshi Hirai: Hablando por Q Entertainment, nuestro objetivo fue desarrollar un juego de destreza; uno que fuera casual e incluyera la opción *multiplayer*. También, enfatizamos en la comunicación. En ese punto, el Sr. Sakurai dejó su compañía anterior y se volvió un *freelancer*. Aprovechamos la oportunidad y le pedimos que creara un juego para nosotros.

NP: ¿Cómo ocurrió que Nintendo decidió publicar **Meteos** en América?

MS: Primero que nada, **Meteos** es un juego de destreza, pero sumamente diferente a **Tetris**. Con tan sólo ver los artículos y fotografías en las revistas, será difícil distinguir las diferencias entre **Meteos** y otros *puzzles*. Así que nos fue más fácil mostrar en Japón algunos demos descargables vía Internet. El editor capaz de hacer esto en América fue Nintendo. Por ello lo seleccionamos para la distribución en este continente.

TH: Hay una segunda razón. En Japón fue distribuido por Bandai; para el lanzamiento en Norte América, obtuvimos una oferta de Nintendo, que pensó era un gran juego.

NP: Con todos los diferentes *aliens* y planetas, hay muchos más detalles personales en **Meteos** que en otros juegos del estilo. ¿Fue importante para el equipo hacerlo tan diferente de otros *puzzles*?

MS: Este juego pone mucho énfasis en el modo *multiplayer*, lo mismo que en **Super Smash Bros.** En aquel título, al jugar con diferentes personajes, se vuelve más divertido. En **Meteos** puedes usar diversos planetas y varios *items*. Si juegas **Mario** VS. **Mario** en **Smash Bros.**, puede ser divertido, pero cuando quieres atacar los puntos débiles de tu rival, es mejor usar un personaje diferente.

NP: ¿La experiencia del Sr. Sakurai en **Smash Bros** fue de ayuda al crear la opción *multiplayer* de **Meteos** más entretenida?

MS: No necesariamente debes comparar esos dos juegos, ya que su género es



completamente diferente. Así que en términos finales, mi experiencia anterior no fue necesaria. De cualquier forma, he escuchado historias de mucha gente. Cuando ellos juegan **Meteos**, tienen un sentimiento similar como cuando participan en **Smash Bros.** Creo que se sienten así porque la personalidad del creador está presente en ambos títulos.

NP: ¿Por qué se enfocaron en el hardware del DS?

> **"He escuchado historias de mucha gente, cuando juegan Meteos, tienen una sensación similar como cuando ellos participan en Super Smash Bros."**











"Pensar en juegos de forma tradicional, cierra las puertas a nuevas experiencias."

MS: Estuve participando en el desarrollo para el GameCube y consolas anteriores a éste. Tuve varias oportunidades para hacer propuestas a los desarrolladores y algo que siempre mencioné es que se tenga fácil acceso al menú, para acceder a la información de manera oportuna. Siempre tuve ese pensamiento, y cuando planeaba **Smash Bros.**, incluí algo similar en mis planes. Pienso que es importante que los jugadores se puedan comunicar con su consola en el menor tiempo. En otras palabras, tener control intuitivo del juego. Con respecto a ello, creo que la pantalla táctil tiene un papel vital para las funciones del Nintendo DS.

TH: Estuve trabajando en Sega anteriormente, y ellos hacen Arcadias. Cuando estás en este tipo de juegos notas que hay varios tipos de interface. Puedes manejar, bailar, etc. Cuando miras las consolas caseras, básicamente te das cuenta de que usan el *control pad*. Recientemente fue incluido un *stick* análogo, pero no hay cambios drásticos en la interface. El Sr. Mizuguchi siempre habla sobre los cinco sentidos y con el Nintendo DS puedes tocar lo que ves. Con respecto a ello, el DS tiene grandes posibilidades.

NP: El Sr. Sakurai es conocido por crear títulos muy adictivos; juegos que la gente disfruta por largo tiempo. ¿Ustedes se acercaron intencionalmente con esa idea y por qué cree que sus juegos han sido tan exitosos en ese aspecto?

MS: Lo que siento por las computadoras es que sus capacidades están limitadas. Para que un título sea divertido por un largo período, debes tener la intervención de la gente en algún punto del juego. En **Super Smash Bros.**, en vez de jugar solo, es mucho más entretenido enfrentarte a un oponente humano. Es algo que permite a la gente jugar en modo individual por mucho tiempo. Mejor aún, cuando tienes diferentes personalidades, que también contribuyen en el *gameplay*. Siempre me enfoco en cómo estimular las emociones humanas al disfrutar un videojuego. En **Meteos** verás lo mismo. Tenemos 90 planetas y gente con diferente personalidad, que puede elegir su propia zona para interacturar con los demás.

NP: El Sr. Iwata habló mucho sobre la importancia de innovar en las próximas consolas. ¿Qué piensa al respecto?

TH: Por ahora, Sony, Microsoft y Nintendo están compitiendo para compartir su mercado con las consolas de siguiente generación. Las tres consolas pueden ser muy caras y ese elemento es un gran obstáculo para que los nuevos usuarios entren al mercado. Algo importante es ver cómo las compañías solucionan este obstáculo en el futuro.

MS: Pensar en videojuegos de la forma tradicional, cierra las puertas a nuevas experiencias. En el E3, se ven tipos similaraes de *FPS*. Cada año, es el mismo tipo de juegos en el *show*. Parece que el mercado no está listo para aceptar nuevos proyectos. Nintendo crea títulos diferentes a lo convencional. Para dar un ejemplo más claro, cuando pruebas **Nintendogs**, los perros realmente existen afuera en el mundo de verdad, pero también los ves dentro del juego. Otro ejemplo es **Electrplankton**, un interesante proyecto desarrollado por Toshio Iwai, quien es ajeno a la industria del videojuego. Pienso que es interesante importar recursos externos para traer nuevas y frescas ideas a las consolas.

NP: ¿Puedes hablarnos un poco sobre tus siguientes planes de juegos en los que te gustaría trabajar en el futuro?

MS: Ahora que me volví un *freelancer*, mis posibilidades se incrementaron significativamente. Si las compañías externas quieren que les desarrolle alguna serie nueva o actual, lo haré. También, si ellos prefieren que haga juegos de diversos géneros, por supuesto aceptaré el nuevo reto.

TH: Para Q Entertainment, enfatizamos en la comunicación. Pensamos que es uno de los aspectos más importantes en los juegos portátiles. Si hay la oportunidad para hacer algo que tenga con que ver con comunicación y videojuegos, nos encantaría intentarlo.



ESTRATEGIA

LOS SECRETOS DEL UNIVERSO

Los juegos de Masahiro Sakurai siempre ofrecen gran cantidad de *replay value*, en gran parte debido a la abundancia de secretos que se incluyen. Su último intento por entretenerte no es la excepción. Todos los **Meteos** que lances al espacio en cualquiera de los modos de juego son agregados a tu colección. Una vez que adquieras suficientes bloques de cierto tipo, puedes fusionarlos para crear nuevos planetas, *soundtracks* y armas. Detalles adicionales se vuelven disponibles si consigues completar los requisitos que se presentan en la parte de la derecha.



Requerimientos	Secreto
Limpia la ruta en línea recta por primera vez	Planeta Grannest
Observa el verdadero final para la ruta recta	Cross Bomb
Termina la ruta de ramas por primera vez	Sonidos del planeta Anasaze
Ve los cuatro finales de la ruta de ramas	Sonidos del planeta Freaze
Mira los siete finales de la ruta de ramas	Planeta Vubble
Termina la ruta múltiple por primera vez	Martillo Furia
Ve el verdadero final de la ruta múltiple	Planeta Layazero
Anota 50,000 puntos en Time War en 2:00	Planeta Bavoom
Anota 100,000 puntos en Time War en 5:00	Pantalla de humo
Termina una guerra de 100-Meteo en 10 seg.	100 Meteos de aire, fuego, agua y tierra
Acaba una guerra de 1,000 en 3:00 o menos	Sonidos del planeta Layazero
Juega por una hora	Sonidos del planeta Cavious
Juega por cinco horas	Planeta Florias
Participa en tres juegos inalámbricos	100 Meteos de acero, Zap, Zoo y Hierba
Lanza 10,000 o más Meteos	Sonidos del planeta Brabbit
Consigue otro perfil de jugador	Planeta Jeljel
Obtén otros cinco perfiles de jugador	Borrador
Ve los siete finales	El planeta Meteos se puede fundir

DOMINANDO MAGVEL

Con gran discernimiento y la ayuda del legendario estratega de guerra, Sun Tzu, hemos recopilado una colección de los más útiles tips para que termines el **Fire Emblem: The Sacred Stones** definitivamente.

Por Andy Myers



Aunque Fire Emblem: The Sacred Stones es técnicamente una secuela del Fire Emblem del 2003, es parte de una historia más profunda para los jugadores japoneses. En su tierra natal, la serie Fire Emblem se extiende a nueve títulos en cuatro sistemas. A pesar de su legado, cada juego toma parte en un mundo único lleno de nuevos personajes. Sacred Stones no es la excepción, pues nos introduce a Ephraim y a Eirika, los gemelos de Renais, quienes parten en una jornada para salvar el continente conocido como Magvel, de una gran maldad.



UN VISTAZO A LA PLAYER'S GUIDE

La siguiente gran novela americana finalmente ha llegado. La Official Nintendo Player's Guide para Fire Emblem: The Sacred Stones cubre meticulosamente cada aspecto del juego, incluyendo estrategias para la Tower of Valni y las Lagdou Ruins.

Visita www.nintendopower.com/guides/fe para realizar lo que podría ser la compra más importante de tu vida.

Habla suavemente y carga una lanza gigantesca.

SUN TZU DICE:

"El arte de la guerra es de vital importancia. ¡Compra la Official Nintendo Player's Guide!".

El arte de la guerra

La guerra es un negocio delicado—las más pequeñas decisiones pueden tener grandes consecuencias—. Sigue los consejos para evitar perder demasiadas tropas.



LA REGLA DE ORO

Los enemigos siempre irán en contra del más débil dentro de su alcance. Recuerda esta regla para evitarte un dolor de cabeza. Pero esto no quiere decir que los enemigos se moverán ciegamente contra las unidades débiles fuera de su rango de movimiento. Los grupos usarán estrategias que tendrás que enfrentar para ganar.

CUIDA LAS ESPALDAS DE TUS TROPAS

Usa lo predecible del enemigo para aventajarlo y no dejes que te atrape con la guardia baja. Cuando te muevas y ataques con tus tropas, asegurarse de que las unidades sobrevivan la siguiente fase, que es de gran importancia. Estudia a los adversarios y sus rangos, y procura rescatar a los aliados heridos.

VENTAJAS TÁCTICAS

Antes de que entres ciegamente a la batalla, piensa en la forma y lugar donde vas a situar a tus tropas. Una buena regla es mantener a tus unidades fuertes al frente, mientras que las de bajo nivel como los curadores y arqueros, queden en la parte trasera.



Cuando te enfrentes a un grupo numeroso de enemigos, deja a los fuertes ocuparse del frente.

SÉ UNO CON EL ESCENARIO

Checa los diferentes tipos de terreno en el campo de batalla—pueden ayudar o perjudicar al enemigo, igual que a ti. Procura ser el primero en asegurar los mejores sitios, especialmente en los mapas donde los adversarios siguen apareciendo. Ten cuidado con los lugares en donde te mueves lento.



Las unidades que descansen en el fuerte podrán recuperar vida.

DISPARA A DISTANCIA





Las unidades que son capaces de lanzar ataques de larga distancia, tienden a ser vulnerables al fuego directo. Usa a las arqueros y portadores de magia para atacar a las tropas de rango limitado, pues no pueden hacer un contraataque. Y recuerda que los arqueros no pueden atacar en un lugar adyacente, de manera que enfrenta a los enemigos de lejos.

ENFRENTANDO A UN JEFE PODEROSO

En la mayoría de los mapas, el jefe se mantendrá esperando, dándote un respiro después de vencer a los enemgios. Usa esto a tu favor, cura a todas tus tropas y reúnelas para que platiquen entre ellas. Una vez que estés listo, planea una estrategia y prepárate a vencer al jefe.



Mientras el jefe espera a que te acerques, usa este tiempo para curar a las unidades, para que platiquen y para visitar otras áreas.

EL DÉBIL SERÁ FUERTE

Después del capítulo ocho, abrirás la Tower of Valni—un gran lugar para subir de nivel a tus unidades débiles. Envía a Ewan, Amelia y Ross, y retrocede cuando estés listo.



Amelia

Amelia la Recruit puede convertirse en la única Great Knight o General con un poco de persistencia de tu parte.



Ewan

El cielo es el límite para Ewan el Pupil. Sube su nivel para que sea un gran mago.



Ross

Ross se une a tu equipo siendo un Journeyman, pero tiene potencial de convertirse en un poderoso peleador.



En la Tower of Valni, haz que una unidad débil le dé el último golpe al enemigo y gane experiencia.

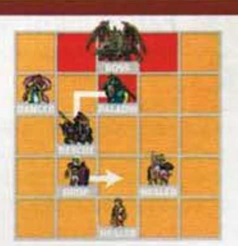
SUN TZU d:



"Toda guerra se basa en el engaño, especialmente con los jefes".

Usa la cabeza

Cualquier jefe puede ser puesto a prueba con una cuidadosa planeación. Después de que venzas a los enemigos que lo rodean, haz que una unidad lo ataque (un Paladin en el caso que te mostramos), dirigiendo la carga contra el jefe. Después de su ataque, haz que un Great Knight rescate al Paladin y muévelo fuera del alcance del jefe. Ahora manda a un Hero para que se haga cargo del Paladin y lo deje junto a alguien que lo cure, quien deberá recuperarle sus fuerzas. Esta técnica no permitirá que el jefe ataque a tus unidades, salvo que sea un contraataque.



Esta técnica servirá solamente con los jefes que no se mueven. Elige a tu unidad atacante y armamento sabiamente—algunos jefes requieren de un solo golpe.

SEIS CLASES
Para hacer equipo

Algunas clases son exclusivas para un personaje, pero otras están disponibles para varios. Aquí están seis de las más interesantes.



Berserker

Dozla será probablemente el primer Berserker de tu equipo. La habilidad de usar el hacha de los Berserkers no tiene igual, y su alto nivel de defensa los hace una gran unidad al frente. Son vulnerables a las espadas, puesto que sólo pueden usar hachas, pero saldrán victoriosos muchas veces gracias a su poder.



La habilidad única de un Berserker es que se puede mover sobre las montañas, lo cual es muy útil.



Assassin

Joshua y Marisa son las mejores opciones para tener el título de Assassin. Aunque su defensa no es tan fuerte, la mayoría de los enemigos no podrá pegarles muy bien debido a su gran velocidad, además de que pueden dar golpes críticos muy seguido, causando tres veces el daño normal.



Los Assassins son mejores con una Killing Edge. Al activar su especial, tienen más oportunidad de eliminar de un solo golpe.



Rogue

Cuando un Thief cambia de clase a un Rogue, conservará muchas de sus habilidades, pero podrá soportar mejor los ataques enemigos. Los Rogues tienen una gran evasividad, siendo invulnerables para muchos adversarios.



Los Rogues pueden robar *items* que no sean armas de los inventarios de los oponentes. También tienen un buen rango de visión en la niebla y la oscuridad que cualquier otro tipo de clase en el juego.



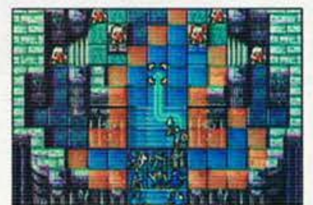
Sage

La clase Sage es accesible desde cuatro clases menores, y es la mejor de todas en el uso de la magia. Los Sages poseen la habilidad de portar los tomos Anima, los tomos Light y báculos. Si suben de nivel correctamente, esta clase tendrá lo mejor de ambos mundos, equipándose con poderosas magias ofensivas como Fimbulvetr, además de poderes curativos.



Summoner

Estos maestros de las artes oscuras tienen la habilidad de invocar a un Phantom durante la batalla. Aunque los Phantoms son débiles, son desechables, haciéndolos útiles para alejar a un enemigo cercano de tus tropas. Los Phantoms pueden moverse en el mismo turno.



Los Phantoms invocados pueden moverse sobre todo terreno sin ser afectados. A pesar de que no sirven como peleadores, sí son útiles como una gran distracción para las tropas enemigas.



Falcoknight

Un Pegasus Knight puede subir de nivel a Falcoknight o a un Wyvern Knight. Falcoknight es la mejor elección. Con el equipo correcto, los Falcoknights tienen la habilidad de ejecutar un Triangle Attack, que muchas veces puede eliminar a un enemigo instantáneamente. Los Falcoknights también pueden acabar con las tropas voladoras.



Un Triangle Attack requiere tres Pegasus Knights o Falcoknights. Para activarlo, haz que cada uno espere junto a un enemigo, y que el tercero aplique la técnica.



La debilidad de los Falcoknights son los ataques de arco. Equípalos con un Fili Shield para incrementar su resistencia a los arcos.





"El que no conozca ni a sus enemigos ni a sus tropas, sucumbirá en batalla. El que use la pantalla de preparación bien, prevalecerá".

TRES PARA EL CAMINO

Estos personajes merecen una mención especial, pues ayudan mucho a tu equipo.

TETHYS

Tethys es una chica única. Ella es la única Dancer en el juego. Aunque no puede atacar, sus delicadas habilidades le permiten a los demás miembros del equipo atacar dos veces, convirtiéndola en un aliado invaluable. Procura incrementar su movimiento para tenerla más activa.



SETH

Aunque sea tentador utilizar a este poderoso personaje, es mejor no abusar de él. En lugar de eso, emplea sus habilidades para atraer a los enemigos. Algunas veces puedes usarlo sin armas para bloquear un corredor, mientras unidades más débiles atacan a distancia y así ganen experiencia. Otras veces él puede añadir a una unidad sin los problemas normales de un feroz contraataque.



MYRRH

Reclutarás automáticamente a Myrrh antes del capítulo 16, pero procura no usarla en batalla sino hasta que llegues al capítulo 20, ella puede cansarse como nadie más en Darkling Woods. Una vez que su Dragonstone se agote, Myrrh no atacará.



¿TIENES DUDAS? Tenemos respuestas



Quemarte es parte de la jornada en Fire Emblem. Algunas respuestas a las preguntas más comunes te ayudarán a evadir las flamas.

1 ¿CÓMO SOBREVIVO A LA NIEBLA Y LA OSCURIDAD?

Ilumina el lugar. Trae antorchas para alumbrar el área temporalmente, además de un Thief o un Rogue para incrementar el rango de visión de tu equipo.

Paciencia. Si mandas a un personaje a lo oscuro, puede ser eliminado; deja que los enemigos vengan.



Las antorchas iluminarán una gran área, pero el radio se reducirá con cada turno.

2 ¿CÓMO COMBATO AL SLEEP Y AL BERSERK?

Rescátalo o corre. Los enemigos molestos que usan magia, tratarán de bombardear a tus unidades con hechizos Sleep y Berserk. Si una unidad se queda dormida y en peligro, rescátala. Si es golpeada con Berserk, corre lo más que puedas hasta que el hechizo pierda su fuerza y desaparezca por completo y esté de nuevo apta para pelear.





3 ¿ES BUENO ROBAR?

En Sacred Stones, sí. Procura tener siempre un Thief o un Rogue a la mano para aligerarles la carga a los enemigos. No puedes robar armamento, pero puedes conseguir casi todo lo demás. Observa el mapa antes de cada batalla, y usa el botón R para checar los inventarios de tus enemigos. Los *items* verdes serán más sencillos de tomar.



Cuando robar sea posible, una nueva opción se abrirá en el menú.



Los enemigos son predecibles; mantén un ojo a las gemas y los *items* que cambian la clase.

4 ¿CÓMO RECLUTO A AMELIA SIN ELIMINARLA?

Acércate con precaución. No te apresures contra un enemigo reclutable en el campo de batalla. Te atacarán; muchas veces sólo para ser eliminados. Observa el rango de movimiento y no te acerques sino hasta el momento apropiado.

Deja tus armas. Si dejas a tus unidades poderosas y sus armas, el reclutamiento siempre es sencillo.



Mantente alejado del rango de las unidades, o te arriesgarás a acabar con el aliado en potencia.

5 ¿CÓMO ACTIVO LAS HABILIDADES DE UNA UNIDAD?

Dependiendo de la unidad. La mayoría de ellas usará su habilidad automáticamente. Otras necesitan incentivos.





Cuando los Dancers, Summoners y Rogues realicen su especial, aparecerá un nuevo menú.

6 ¿CÓMO PUEDO HACER DINERO FÁCIL?

Pelea por dinero. Una vez que hayas vendido todas las chucherías valiosas de tu inventario, trata de encontrar una arena. No hay muchas, pero están accesibles desde el campo de batalla. Estos lugares pueden dejarte buenas cantidades fácilmente.





Mantén tu dedo tranquilo sobre el botón B, las batallas de la arena pueden ser muy rápidas. Si una unidad cae en la arena, será para siempre.

SUN TZU DICE:



"Aquel cuyo ejército sea animado por el espíritu en sus rangos, ganará. Con espíritu me refiero a los puntos de experiencia".

No querrás terminar en malos tratos con este feroz sujeto.

Cementerio de videojuegos

por Panteón

Algunos juegos llegan, son disfrutados por mucha gente, y después quedan en el olvido. Otros pasan inadvertidos; aun si eran realmente buenos, tal vez porque no tenían un gran renombre que los respaldara. Pero existen ciertas series que resultan inolvidables y dejan una huella en la historia. ¿Quién se puede llamar un verdadero videojugador si no vivió algunas de las siguientes experiencias? Lanzar un Hadoken en Street Fighter, haber empuñado la Master Sword en algún Zelda, comerse a los cuatro fantasmas en Pac-Man, aplastar a un Goomba en Super Mario Bros., y por supuesto, hacer sonar los eslabones del legendario látigo Vampire Killer en la gran saga inmortal, Castlevania.

Hola, soy Panteón y en esta ocasión seguiremos el recorrido por el castillo más famoso de los videojuegos. En el Cementerio anterior vimos el porqué Super Castlevania IV fue tan excelente y una de las mejores joyas del SNES. La rotación, la escala, los layers, la increíble música y el excelente gameplay lo convirtieron en un clásico invaluable. Ahora veremos un poco más acerca de lo que encierra este tétrico pero atrayente lugar.

Los jefes



En SC4, los jefes aparecían no sólo al final, sino también a veces en medio de la escena, por lo que debías tener mucho cuidado. Cada uno tiene su propio encanto y detalles que lo hacen muy impresionante. El esqueleto montado del primer nivel tiene un movimiento muy real (tomando en cuenta que es un muerto); aparece en su caballo de huesos y te ataca hasta que uno de los dos quede en pie. Medusa, quien aparece más adelante, te lanza víboras y disparos que te convierten en piedra. Yo desarrollé una técnica en un título de peleas llamado Hippodrome (o Fighting Fantasy), de Arcadia, contra un enemigo escorpión que te lanzaba una ponzoña que te inmovilizaba. El caso es que debías medir el momento para que te detuviera justo durante el ataque cuando estaba cerca de la esquina; así se quedaba atrapado y lo acababas rápidamente. Decidí usar la misma técnica con la Medusa y obtuve el mismo resultado: Panteón 1, Jefe 0.



Vive las emociones



Elementos claves de la serie de Castlevania, y que lo convierten en uno de los mejores juegos de acción/aventura, son indudablemente los saltos que debes medir y los clásicos picos que te causan un gran daño o te eliminan, así como los abismos. En tu camino verás algunas cosas similares, como unos enormes candelabros que se mecen de un lado al otro, con efectos de rotación para hacer que se vean muy bien. También hay una parte en la que deberás caminar lo más rápido posible para evitar ser aplastado por los muros.

La muerte



Desde que el hombre comenzó a cuestionarse acerca de su existencia, el tema de la muerte ha tenido una importante repercusión en todas las culturas. Aunque en la mayoría se comparten dos respuestas que van de la mano: respeto y temor. La segunda es la que más nos interesa en este momento, pues la figura del esqueleto cubierto por una túnica que trae una guadaña, es representada en casi todos los Castlevanias. La muerte ha sido siempre la "mano derecha" de Drácula y en SC4 demuestra por qué es tan temida. Si logras derrotar a esta poderosa entidad, el pasillo que lleva al último nivel del castillo se abrirá para ti. Este preámbulo al final tiene un sentimiento más que especial...

Cuartos secretos

Existen varios secretos dentro de los muros de Castlevania, pero aquí te voy a dar dos ubicaciones de cuartos ocultos, que te serán muy útiles. En el nivel 9 (el cuarto repleto de tesoros), en el lugar donde indica la foto, deja que seas absorbido y presiona Arriba en el Pad para entrar a un cuarto lleno de cosas. En este mismo nivel, si abres y cierras los cofres 255

veces, obtendrás una carne. En el bloque final, justo antes de vencer a la Muerte, salta al vacío y hazlo nuevamente a la izquierda para que caigas en unas plataformas invisibles, en donde recibirás todo lo necesario para llegar con Drac y enseñarle modales.





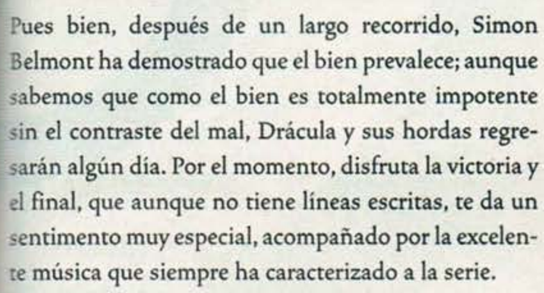


Drácula en persona



Castlevania sólo reconoce a un solo ser como su verdadero dueño. Él es la personificación del mal en esta historia; pero en el fondo, se trata de un alma atormentada que alguna vez amó y tuvo un hijo de quien se siente orgulloso, a pesar de que pelean de lados totalmente opuestos. Eterno rival de la familia Belmont, aquí primero te enfrenta con sus poderes vampirescos; al causarle suficiente daño, su rostro se desfigura horriblemente.

Final





Pues bien, después de un largo recorrido, Simon Belmont ha demostrado que el bien prevalece; aunque sabemos que como el bien es totalmente impotente sin el contraste del mal, Drácula y sus hordas regresarán algún día. Por el momento, disfruta la victoria y el final, que aunque no tiene líneas escritas, te da un sentimento muy especial, acompañado por la excelente música que siempre ha caracterizado a la serie.

Un Simon diferente...



¿Recuerdas la caricatura Captain N: the Game Master? Era una cosa horripilante en donde un adolescente (ah... los años ochenta) llegaba a un mundo conocido como Videoland, en donde conocía a muchos personajes de los videojuegos quienes eran alterados sin piedad con tal de hacer una serie animada. Simon pasó de ser un valeroso cazador de vampiros a un sujeto narcisista del estilo de un aviador con un ego enorme. Si tienes oportunidad, no veas esta serie... de veras. Pero es un ejemplo de la popularidad de este personaje.

Para concluir con Castlevania (por el momento), aprovecho para hacerles un par de recomendaciones filmicas acerca de varios de los personajes de esta soberbia joya de Konami; además de que no pude incluirlos en la edición cuando hablé de los monstruos; por eso los presento ahora). La mayoría son antiguos, pero valen la pena; así que si tienen oportunidad, véanlos y envíenme sus opiniones y todo lo que quieran a la dirección de la revista o a: panteon@clubnintendomx.com". Además, les recomiendo ampliamente los libros de Drácula y Frankenstein, que están geniales.

Drácula: Nosferatu (1922), Dracula (1931), Bram Stocker's Dracula (1992), Van Helsing (2004) Vampire Hunter D (1985), Vampire Hunter D: Bloodlust (2000).

Frankenstein: Frankenstein (1931), Bride of Frankenstein (1935), Mary Shelley's Frankenstein (1994), Frankenstein Unbound (1990), The Bride (1985).

Medusa: Clash of the Titans (1981).

Esqueletos: Jason and the Argonauts (1963).

Películas alusivas



¿Qué tal la trivia de Castlevania? Fácil, ¿verdad? Las preguntas de este mes serán más complicadas y son variadas, sólo para conocedores, así que ponte las pilas. Los premios para los ganadores son muy buenos. Para todos aquellos que saben apreciar sus sistemas de videojuegos, este mes tengo un reloj de colección de SNES, un cable Link para GBA SP, un adaptador de corriente para GBA SP y otro para GCN. Los premios son muy buenos y se darán a elegir a aquellos que resulten ganadores, según la fecha y hora en la que se recibió su e-mail. Recibiré correos a mi cuenta: panteon@clubnintendomx.com solamente los días 15 y 16 de agosto de 2005, pero recuerda que debes incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Me comunicaré con los ganadores vía telefónica el día 18 de agosto. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana tendrán hasta el 25 de agosto de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o. piso, colonia Santa Fe, de lunes a viernes, de 10:00 am a 2:00 pm. Tendrás que traer una identificación con copia. Si eres del interior de la república, no te preocupes: ¡te mando tu premio! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Trivia

1. En el juego Star Wars: Shadows of the Empire aparecen unos bonus conocidos como Challenge Points, pero uno es distinto; ¿puedes decir por qué?

2. ¿En qué juego apareció por primera vez un minianuncio de Mortal Kombat 3?

3. Un juego de NES está dividido en 128 días de destrucción. ¿De qué título se trata?

S.O.S.



Yoshi Touch & Go
Nintendo DS

Secreto	¿Cómo activar?
Minijuego Balloon Popping	Rompe el mayor récord en cada juego de la modalidad *Single Player*; después presiona los pequeños globos detrás de las opciones del menú principal.
Challenge Mode	Consigue más de 3000 metros en *Endless Mode*.
Time Attack Mode	Junta más de 300 puntos en el *Score Atack Mode*.

Más colores y más huevos

Yoshi negro (guarda 50 huevos)	Junta 160 puntos en un nivel aéreo.
Yoshi azul (guarda 35 huevos)	Consigue 100 puntos en un nivel aéreo.
Yoshi bronce (guarda 60 huevos)	Alcanza los 10,000 metros en *Endless Mode*.
Yoshi rosa (guarda 30 huevos)	Reúne ochenta puntos en un nivel aéreo.
Yoshi rojo (guarda 45 huevos)	Consigue 140 puntos en un nivel aéreo.
Yoshi azul cielo (guarda 25 huevos)	Gana sesenta puntos en un nivel aéreo.
Yoshi amarillo (guarda 40 huevos)	Obtén 120 puntos en un nivel aéreo.

James Pond Codename Robocod
Game Boy Advance

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *password*, en **Continue Game Options**, en el menú principal del juego.

Código	Efecto
Y24KQTVQCK	Nivel 01 Completado
S15KPZPNQT	Nivel 02 Completado
R12NPZPNPZ	Nivel 03 Completado
Q12NPZSFTX	Nivel 04 Completado
Q12LMXTKKT	Nivel 05 Completado
S63NMXTKNP	Nivel 06 Completado
Y81MMXXTFJ	Nivel 07 Completado
M15NMXVRDM	Nivel 08 Completado
T81NMXVRTX	Nivel 09 Completado
S12MMXRCRX	Nivel 10 Completado
K42MBNZBKQ	Nivel 11 Completado
M72LBNXRKT	Nivel 13 Completado
K42YBNPNMX	Nivel 12 Completado

Grand Theft Auto Advance
Game Boy Advance

Mientras juegas presiona A+B+Start
Activa el **cheat mode**, que muestra coordenadas. Después de activar el código anterior, podrás usar los siguientes trucos durante el juego (sin poner pausa).

Izquierda, derecha, arriba, L, L
$15,000 en efectivo.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, A, A
Todas las armas.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, A, L
Armadura.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, B, B
Energía.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, A, R
Menor nivel de persecución.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, R, A
Mayor nivel de persecución.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, B, R
Activa la hostilidad de las bandas.

Izquierda, derecha, arriba, abajo, R, R
Nivel de persecución al máximo o en cero.

Energía extra
Completa nueve misiones de paramédicos.

Lanzallamas
Completa 20 misiones de camiones ardiendo en cada isla.

F-1 Racer
Completa las 18 misiones de carreras; el carro aparecerá (82,19) en la última isla, donde inicia el último grupo de carreras.

Borgnine Taxi
Completa 50 misiones en taxi para que aparezca en tu escondite de Portland.

No te cansas al correr
Completa doce misiones de paramédicos para evitar el cansancio.

Conforme juntes paquetes especiales, ciertas armas serán entregadas en tu escondite.

Secreto	¿Cómo activar?
$1,000,000	100 Paquetes escondidos.
Assualt rifle	70 Paquetes escondidos.
Body armour	30 Paquetes.
Grenades	50 Paquetes.
Handgun	10 Paquetes.
Mini gun	80 Paquetes.
Molotovs	60 Paquetes.
Rocket laucher	90 Paquetes.
Shotgun	40 Paquetes.
Uzi	20 Paquetes.

CT Special Forces 3: Navy Ops
Game Boy Advance

Ingresa los siguientes códigos en la pantalla de *Password*:

Password	Efecto
5073	Nivel 1-2
1427	Nivel 2-1
2438	Nivel 2-2
7961	Nivel 2-3
8721	Nivel 2-4
5986	Nivel 3-1
2157	Nivel 3-2
4796	Nivel 3-3
3496	Nivel 3-4
1592	Nivel 3-5
4168	Nivel 3-6
1364	Nivel 3-7
7596	Nivel 4-1
9108	Nivel 4-2
6124	Nivel 4-3
7234	Nivel 4-4
6820	Nivel 4-5
2394	Nivel 5-1
4256	Nivel 5-2
0842	Nivel 5-3

Ridge Racer DS
Nintendo DS

Después de que termines tus primeras diez carreras en el modo multiplayer, tendrás los siguientes carros al completar más carreras.

00-Agent
Juega **10** carreras **multiplayer** usando un solo cartucho.

Caddy
Participa en más de **10** carreras **multiplayer**.

DS Car
Derrota al **Ridge Racer Extreme** en el **Extra Mode**.

Galaga '88
Participa en más de **10** carreras **multiplayer**.

Mario Racing
Concursa en más de **10** carreras **multiplayer**.

Pooka
Corre en más de **10** carreras **multiplayer**.

Red Shirt Rage
Participa en más de **10** carreras **multiplayer**.

Shy Guy
Recorre más de **10** carreras **multiplayer**.

13th Racing Kid
Vence el **13th Racing Kid** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 4**).

Age Solo S
Vence el **Age Solo S** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 5**).

Assoluto Infinito
Vence el **Assoluto Infinito** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 5**).

Atomic Purple
Vence el **Atomic Purple** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 6**).

Burning Nightmare
Vence el **Burning Nightmare** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 7**).

Dig Racing Team
Vence el **Dig Racing Team** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 3**).

DK Team Racing
Vence el **DK Team Racing** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 6**).

Galaga RT Blue
Vence el **Galaga RT Blue** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 3**).

Galaga RT Red
Vence el **Galaga RT Red** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 2**).

Galaxian Paradise
Vence el **Galaxian Paradise** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 4**).

Micro Mouse Mappy
Vence el **Micro Mouse Mappy** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 4**).

Racing Team Luigi
Vence el **Racing Team Luigi** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 8**).

Racing Team Peach
Vence el **Racing Team Peach** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 5**).

RT Blue Mappy
Vence el **RT Blue Mappy** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 1**).

RT Bosconian
Vence el **RT Bosconian** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 2**).

RT Nebulasray
Vence el **RT Nebulasray** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 2**).

RT Pink Mappy
Vence el **RT Pink Mappy** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 1**).

RT Xevious Green
Vence el **RT Xevious Green** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 3**).

RT Xevious Red
Vence el **RT Xevious Red** en **Car Attack Mode** (después de ganar el **Grand Prix 1**).

Terrazi Terrific
Vence el **Terrazi Terrific** en **Car Attack Mode**

Mr. Driller: Drill Spirits
Nintendo DS

Outer Space (profundidad infinita)
Activa todos los personajes en las escenas regulares.

Mirror Mode Time Attack
Vence los cursos de la A a la J en el modo regular.

Mr. Driller Badge
Derrota cualquier nivel en **Mission Driller** sin perder o usar **items**.

Personaje Anna
Completa el nivel de **1000M** en el modo **"Mission Driller"**.

Ataru
Completa el nivel de **2000M** en el modo **"Mission Driller"**.

Holzinger-Z
Completa el nivel de **800M** en el modo **"Mission Driller"**.

Puchi
Completa el nivel de **500M** en el modo **"Mission Driller"**.

Taizo
Completa el nivel de **1500M** en el modo **"Mission Driller"**.



Asphault Urban GT
Nintendo DS

Dinero infinito
Compra un **Corvette C6 2005** por **$45,000**, y después véndelo por **$45,500**. Repite el proceso tantas veces creas convenientes.

Gameloft F1
Llega en primer lugar de los **35 Evolution Championships**.

2005 Corvette C6
Gana la carrera **Urban Performance Cars**.

Audi TT
Gana la carrera **Urban Sports Cars**.

Evo Kit 1
Gana la carrera **V10 Rage**.

Ford Cobra Concept
Gana la carrera Performance **Racing Cars**.

Gamelati 1000 SS Motorcycle
Gana todos los **Road Challenges** en **Arcade mode**.

Hummer H2
Gana la carrera **Saleen Qualification**.

Lamborghini Gallardo
Gana la carrera **Sport Racing Cars**.

Lamborghini Murcielago
Gana la carrera **Ultra Race Cars**.

Morgan Aero 8
Gana la carrera **Mythical Elanor**.

Nissan 350Z
Gana la carrera **Colossus**.

Nissan Skyline GT-R R34
Gana la carrera **GT Championship**.

Performance Tuning Kit Evo 1
Gana la carrera en menos de **500 HP**.

Performance Tuning Kit Evo 2
Gana la carrera **Gentlemen Drivers**.

Sport Tuning Kit Evo 1
Gana la carrera **V6 Engine**.

WarioWare Touched!
Nintendo DS

El juego cuenta con varios personajes ocultos, y para conseguirlos debes realizar lo siguiente:

Personaje	Cómo obtenerlo
9 volts	Termina los microjuegos de James T.
Ashley	Finaliza los microjuegos de Jamie T.
Dr. Crygor	Acaba los microjuegos de Jamie T.
James T	Concluye los microjuegos de Dr. crygor, Ashley, Kat y Ana.
Jamie T	Termina los microjuegos de Jimmy T.
Jimmy T	Finaliza los microjuegos de Wario.
Kat and Ana	Acaba los microjuegos de Jamie T.
Mike	Concluye los microjuegos de James T.
Mona	Termina los microjuegos de Wario.
Warioman	Acaba los microjuegos de Mike y 9 Volts.

Coronas doradas
Para que tu personaje favorito tenga una corona dorada en su cabeza, necesitas obtener, como mínimo, la cantidad de puntos señalada en cada uno de los microjuegos del titulo con ese personaje.

Coronas plateadas
Obtener las coronas plateadas no es tan complicado: sólo debes desbloquear todos los microjuegos para el personaje que elijas.

Monster Megamix
Después de que derrotes a Warioman, observa los créditos y verás cómo un osito Teddy sale de un taxi; tócalo y así tendrás acceso a esta mezcla de microjuegos.

Hardcore mix
Para obtener este modo de juego, necesitas lograr por lo menos 25 puntos dentro del Monster Megamix.

Gnarly Mix
Obtén 15 puntos dentro de Hardcore Mix, para alcanzar esta opción.

Pyoro T
Reúne las coronas plateadas en todos los personajes para conseguir a Pyoro T.



Items raros

Alien *Item*
Completa el stage final de Wario.

Pyoro R
Acaba cada microjuego al menos una vez.

Item al azar
Termina cualquier nivel de algún personaje.

Nuevos microjuegos
Para desbloquear nuevos microjuegos, debes superar los siguientes récords.

Microjuego	Marcador a obtener
Air dude	100 yards
Big hurl	80 meters
Juggle boy	40 points
Orbit Ball	1000 miles
Pyoro T	5000 points
Snore rope	15 points Minijuego Mawaru Made in Wario

Obtén el marcador más alto en todos los microjuegos dentro del modo "Zukan", para conseguir el microjuego de Wario.


Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $198.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $264.00
¡Suscribirse es muy fácil!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
© 1987, 1988, 2004 Square Enix Co. Ltd.

Mario Kart en línea

Mario Kart DS y la nueva Nintendo Wi-Fi Connection están listas para cumplir la promesa de la doble pantalla y se enfocan a la revolución de los juegos.

Por Scott Pelland

Maneja DS

Todos sabemos que tocar es bueno. Hemos disfrutado los beneficios de las dos pantallas. Hemos visto que soplarle al micrófono del Nintendo DS es una gran forma de afectar al gameplay. Pero, ¿qué hay con el Wi-Fi y la idea sobrecogedora de jugar contra gente alrededor del mundo? Tal parece que la tierra prometida de la jugabilidad conectiva no está tan lejana; **Mario Kart DS** está listo para llevarte ahí. La jornada será posible con la introducción de la Nintendo Wi-Fi Connection, un servicio gratuito que permitirá a los propietarios de NDS conectarse dondequiera que haya un acceso Wi-Fi. Es la pieza final del rompecabezas del NDS, y este servicio estará listo muy pronto.



IWATA y su visión

En el E3, el dinámico presidente de Nintendo, Satoru Iwata, describió su visión de una comunidad conectada por el Wi-Fi, donde interactuar con otras personas será tan simple como poner una silla en la sala; donde los jugadores casuales no serán masacrados por los depredadores expertos en el momento en que entren a jugar; donde los amigos podrán conectarse y jugar con los demás, sin importar en dónde se encuentren; donde nadie tenga que pagar mensualmente suscripciones; y donde todos puedan hallar juegos de su propio nivel, aun si sus amigos no tienen NDS. Es una visión que tiene un contraste con lo que los competidores de Nintendo planearon para sus consolas caseras. Al estudiar los servicios por suscripciones existentes, Iwata y la gente de Nintendo han visto que solamente un pequeño número de hardcore gamers rondan los espacios en línea— sólo un millón o dos de las decenas de millones de propietarios de sistemas caseros. Algo está manteniendo a las masas fuera. La Nintendo Wi-Fi Connection se enfoca en los impedimentos técnicos y de ambiente, pero ¿qué hay del *gameplay*? Se necesita una gran experiencia en el ramo para captar a las masas.

La furia de la PISTA

Si alguna vez has sentido la emoción de lanzar una concha de **Koopa** para golpear a un competidor adelante, seguramente conoces qué es lo que hace a la franquicia de **Mario Kart** tan especial. Se trata de la interacción y las emociones entre jugadores: así como las pistas tan locas y divertidas. Cada carrera está llena con emotivos altos y bajos; giros y docenas de pequeñas victorias y derrotas. Aunque la inteligencia artificial de todos los juegos de karts son buenas, no se compara con la competencia entre oponentes humanos.



El jugar con ocho corredores incrementa aún más el caos y las situaciones divertidas y emocionantes que en ningún otro juego de karts.

Ciertamente se necesita de una experiencia especial para capturar las imaginaciones de las masas y ponerlas juntas.



Los gráficos en 3-D no se alentan aun cuando se está conectado con los otros siete competidores.

Desde el debut de **Super Mario Kart** para el Super NES, la franquicia ha tenido un éxito fenomenal– tanto que los títulos de este tipo de competencias se han convertido en un subgénero de las carreras. La característica favorita de **Mario Kart** ha sido siempre el aspecto *multiplayer*. **Super Mario Kart** introdujo carreras para dos personas simultáneas, **Mario Kart 64** duplicó esta opción al ser para cuatro jugadores, y (con una conexión LAN) **Mario Kart: Double Dash!!** para Nintendo GameCube permitía a ocho corredores unirse a la diversión. Introducir *items* que pueden alterar el balance de la carrera (el manejar bien no te hará ganar un trofeo si no te cuidas) fue probablemente la innovación más impactante en la perspectiva de multiplayer de la franquicia, porque el uso de los *items* le daba a cada competidor la oportunidad de cambiar el resultado. Afrontémoslo; en el mundo de los juegos, traicionar a tu compañero es divertido. Otras innovaciones incluyeron el *power-slide* y, más recientemente, el componente cooperativo de **Mario Kart: Double Dash!!**, que añade un segundo nivel de compañerismo y comunicación. Fácil de aprender, divertido de jugar, los interactivos **Mario Karts** son la muestra de la visión de Iwata de lo que hace a una gran experiencia de multijugadores. Pero el problema es que no siempre tienes a tres amigos en tu sala. Afortunadamente, al combinar tu **Mario Kart DS** con el Nintendo Wi-Fi Connection, tendrás mucho más que eso.



Pistas familiares y peligros, como los Chain Chomps, preservan la esencia de Mario Kart.

Nace un nuevo reto

Konno, El Kartman



Hideki Konno

*El productor de **Mario Kart** Hideki Konno, es el hombre de Nintendo detrás del kart. De hecho, ha trabajado en los **Mario Kart** desde el primero. George Sinfield, de NP, charló con él en el E3 para poder realizar esta pequeña entrevista.*

NP: ¿Cómo defines a la serie de Mario Kart y su lugar en el género de carreras?

HK: Cuando Mario Kart fue desarrollado al principio, nos enfocamos en que el jugador tuviera diversión al jugar solo o con otras personas. No solamente en la competencia. Se trata de algo más que llegar en primer lugar. Claro que es importante, pero preferimos ver cómo la gente podría interactuar cn los demás y pasar un rato agradable.

NP: Jugar contra un amigo en el mismo cuarto es diferente a jugar por la red. ¿Qué hace que sea más divertido competir contra otros humanos en la red, que contra los oponentes del CPU?

HK: El equipo de desarrollo trabaja mucho con la Inteligencia Artificial, para que los karts de la computadora actúen lo más "humanamente" posible y para darles personalidades a todos. Pero la emoción de participar con otra persona es muy distinta. Ellos tienen diversas características. Tienen diferentes estrategias, y muchas formas de jugar. Así que siempre será mejor retar con otra persona. En el Super NES, podía haber dos jugadores; en el GameCube cuatro; ahora son ocho. Hemos comprendido que es muy difícil tener a ocho personas en el mismo cuarto; estamos usando la Nintendo Wi-Fi Connection para extenderlo y hacer posible que la gente juegue contra otras personas en cualquier parte, o encuentre a alguien de su mismo nivel. Se trata de la participación persona a persona, es decir, la conexión humano a humano.

NP: ¿Cómo decidieron la funcionalidad correcta entre las pantallas superior e inferior?

HK: Kart es muy simple. La forma que decidimos para usar ambas pantallas fue tener el juego en la de arriba, y en la de abajo todo lo de "navegación". El jugador puede ajustar a su gusto, ver toda la acción en el mapa o simplemente una porción de la pista.

Bienvenido al Wi-Fi

Escuchas acerca del Wi-Fi todo el tiempo. En los aeropuertos, en los lobbys de los hoteles y mucho más alrededor del planeta. Pero no puedes verlo, oírlo, sentirlo o beberlo. ¿Qué es el Wi-Fi, entonces? De una manera simple, es una tecnología que permite que aparatos sin cables, como el Nintendo DS, se comuniquen entre sí dentro de un rango de 100 pies. Si conectas una estación con Wi-Fi a Internet en tu casa, los aparatos con Wi-Fi dentro del rango pueden comunicarse con la estación y compartir el Internet. Es esta conexión a un punto de acceso a Internet lo que permite un alcance global para los usuarios. Es como un teléfono inalámbrico. La unidad base del teléfono está conectada a la línea telefónica, y el auricular se conecta a la base mientras estés en el rango permitido; de esta manera puedes llamar a donde sea en el mundo, desde cualquier parte de tu casa. Así es como tú puedes presumirles a tus amigos que eres mejor en los karts.





Eso explica el acceso de Wi-Fi en casa. Los sitios públicos trabajan de manera similar. Una base en un lugar público, como una cafetería, librería o lobby de un hotel, tienen aparatos Wi-Fi con accesos broadband a Internet. Algunas veces tendrás que pagar el privilegio de conectarte, pero un gran número de lugares ofrecen el acceso Wi-Fi gratuitamente. Ya que tengas acceso a un lugar de éstos, necesitas un destino en Internet para conectarte con otros jugadores de NDS. El servicio de Nintendo Wi-Fi Connection se ofrece en conjunto con IGN. La arquitectura del GameSpy de IGN y la tecnología de navegación permitirán a los jugadores conectarse inalámbricamente con cualquier unidad base Wi-Fi, juntarse con un grupo selecto de amigos o elegir jugar con extraños de acuerdo con su nivel de juego. Los servicios extras incluyen la habilidad de guardar datos en línea para poner récords. Esta es la Nintendo Wi-Fi Connection a grandes rasgos. Después daremos más información.

Voulez-vouz jouer?

Emoción sobre RUEDAS

En el E3 tuvimos oportunidad de tener en nuestras manos el Mario Kart, donde nuestros compañeros y fans de los karts llenaron el booth de Nintendo para competir en una de las ocho estaciones de prueba para ganarse uno de los premios especiales. La primera cosa que debes saber es que Mario Kart DS no es afectado por el éxito. Los elementos esenciales están de vuelta, incluyendo los personajes e *items* usados en los Mario Kart previos. Las técnicas power-sliding y power-boosting también están incluidas, además de otras cosas familiares como Lakitu, quien te pesca cuando tienes problemas y te regresa a la acción. Los gráficos en 3-D se corren genialmente, aun con los ocho participantes compitiendo simultáneamente. Como siempre, los karts ligeros vuelan en lo que las máquinas pesadas incrementan poco a poco su velocidad; aunque los ligeros son fácilmente sacados de balance y de la pista. No se mostraron modos de batalla en el demo del E3, pero esperamos que los haya en el producto final, tanto para un solo jugador, como para multiplayer. El control sensible al tacto fue limitado a cambiar la perspectiva del mapa en la pantalla inferior. Un modo muestra toda la pista y el otro un acercamiento del sitio en el que te encuentres. Hay todavía más, por supuesto, pero nuestra primera impresión es muy positiva. El juego es Mario Kart puro, con increíbles gráficos llenos de color y una caótica acción de carreras llena de feroces enfrentamientos.

LO QUE VIMOS EN EL E3

- Hay muchas pistas de **Mario Karts** anteriores recreadas en 3D.
- Ocho jugadores con el Wi-Fi.
- La pantalla superior muestra la acción.
- La inferior presenta el mapa.
- Hay técnicas como el *Power-slide*.
- Hay *items* como los hongos, conchas rojas, verdes y azules, rayos y más.
- La pandilla reunida: **Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Donkey Kong, Wario** y **Bowser.**
- Cuatro pistas **Nitro Cup (Circuit "8", Yoshi Falls, Cheep Cheep Beach, Luigi's Mansion)** y cuatro **Retro Cup tracks** (SNES **Mario Circuit**, N64 **Moo Moo Farm**, GBA **Peach Circuit**, GCN **Luigi Circuit**).





El mapa de la pista en la pantalla inferior muestra la distancia que le falta a Yoshi.





La vista de cerca en la pantalla inferior ayuda a planear atajos.

Moo Moo Farm y otras pistas conocidas de Kart en el demo del E3 nos hicieron recordar viejos tiempos.



Juegos Wi-Fi en DESARROLLO

Mario Kart DS no es el único juego aprovechando el Wi-Fi; 25 compañías están desarrollando títulos compatibles con el Wi-Fi. **Animal Crossing DS,** de Nintendo, y **Tony Hawk,** de Activision, se unirán a **Mario Kart DS** en la línea de salida. Hay algunos que todavía no tienen fecha de salida ni han dicho el nombre de los juegos.

Desarrollador	Juego de DS Wi-Fi
Activision	Tony Hawk*
Atari	Por anunciar
Bandai	Mobile Suit Gundam*
Banpresto	Por anunciar
Buena Vista	Por anunciar
Capcom	Por anunciar
EA	Por anunciar
FromSoftware	Tenchu DS*
Hudson Soft	Bomberman*
	Momotaro Dentetsu World*
Koei	Dynasty Warriors DS*
Konami	World Soccer: Winning Eleven series
	Jikkyo Powerful Proyakyu series
	Castlevania series
Majesco	Por anunciar
Marvelous Interactive	Bokujou-Monogatari series
	Rune Factory*
	Contact*
	Juego de estrategia en tiempo real
Mastiff	Por anunciar
Namco	Nuevo RPG
Nintendo	Animal Crossing DS
	Mario Kart DS
	Más títulos en desarrollo
Sega	Por anunciar
Spike	Professional Wrestling*
Square Enix	Final Fantasy: Crystal Chronicles*
Taito	Por anunciar
Take 2	Por anunciar
Telegames	Por anunciar
THQ	Por anunciar
Ubisoft	Por anunciar
Vivendi	Por anunciar

* Título provisional

25 compañías están desarrollando títulos compatibles con el Wi-Fi para el Nintendo DS, y más de cinco millones de personas juegan con su NDS en este momento.

La línea de salida



La espera por el Wi-Fi casi se acaba. Y si te preguntas si ha valido la pena la espera, considera esto: en cuestión de meses, entrarás en una cafetería en tu ciudad, pedirás una taza, prenderás tu NDS y retarás a un grupo de amigos en otras partes del mundo, e inclusive contra gente totalmente extraña alrededor del planeta a una reta de **Mario Kart DS**. Tal vez te conectes con alguien de NP. Más de cinco millones de personas están jugando actualmente con su NDS, y esta cantidad crece a diario. Nadie te mandará a volar, ni te cobrarán por competir; será el cielo de los karts.



Juntos, **Mario Kart DS** y la Nintendo Wi-Fi Connection marcan el inicio de una nueva experiencia en el mundo del juego, una pequeña muestra de la visión del Sr. Iwata de un mundo sin cables, una visión que incluye al Revolution, así como al Nintendo DS. Y más allá de **MK DS** están preparándose más juegos que introducirán nuevos conceptos y estilos de gameplay inalámbrico que contribuirán al curso de los juegos del Nintendo DS y del Revolution. Podremos ser fans del **MK** de Nintendo, pero pensamos que es una visión que vale la pena esperar.

Una visión diferente

Por Heidy

Hola, ¿qué tal? Mi nombre es Heidy y me da mucho gusto saludarte. Yo soy una chava a la que le gustan mucho los videojuegos, aunque no soy muy buena; me divierto mucho y sé que lo más importante es saber apreciarlos y convivir con tu familia y amigos. Fíjate que conocí a mis amigos de la redacción de Club Nintendo, y me puse a jugar un buen de partidos en Mario Power Tennis con los muchachos. Panteón me explicó unas jugadas muy buenas para vencer a tus oponentes y algunas mañas para engañar y despistar.



Pero lo que más me interesó fue conocer a cada uno de los personajes, sus ventajas y desventajas; de manera que me puse a jugar con todos para ver con cuál me acomodaba mejor. Aquí te voy a comentar mis opiniones de la princesa Peach, de Mario y de todos los demás; espero que te sirvan de mucho, como a mí.

Fotos Martín Fernández / Miguel Mendívil

Mario El famoso Mario es un personaje muy bien balanceado y una gran opción para aprender a jugar. Su poder ofensivo es muy poderoso; pero su debilidad es que su poder defensivo a veces falla en alcanzar la bola.

Luigi Al jugar con Luigi, tendrás la ventaja de que su poder ofensivo inmovilizará al contrario por un momento, dándote oportunidad de usar una jugada rápida y así ganar. Lo puedes combinar con cualquier personaje sin problemas.

Peach Peach fue una de mis opciones favoritas y me identifiqué con ella inmediatamente. Me ayudó mucho que su poder defensivo recupera las pelotas sin que se mueva de su lugar.

Daisy Ella es más agresiva al jugar que Peach, pero sentí que es más recomendable para quien ya sabe jugar mejor, pues su poder defensivo a veces no alcanza la bola, como el de Mario.

Shy Guy No paré de reír con los ruiditos que hace este simpático personaje; lamentablemente no me acomodé mucho con sus poderes, ¡pues sentí como que no le iba a alcanzar al contestar! A veces falla en alcanzar la bola.

Yoshi Además de ser muy tierno, es divertido jugar con Yoshi. Su debilidad es que su poder defensivo alcanza la pelota en donde sea, pero te deja muy lejos de la cancha y esto puede resultar contraproducente.

Bowser No me acomodé mucho con este gran villano, pues es muy lento. Su poder defensivo te aleja demasiado y quedas vulnerable; sin embargo, su ofensiva sí que da terror, ¡pues lanza la pelota en llamas!

Bowser Jr. El pequeño Bowser Jr. es mucho más ligerito que su papá y puede contestar muy bien. Su poder ofensivo es muy útil pues engaña al contrario, además de que puede golpear la bola muy fuerte para ser tan rápido.

Wario El enemigo de Mario es muy lento, pero tiene una gran fuerza para golpear la bola. Su poder defensivo es cómico, pero te sirve de mucho porque contesta desde su lugar, evitando que te hagan una jugada doble.

Waluigi Si lo que quieres es defender y responder a casi todas las bolas, elige a Waluigi. Él es muy útil si haces equipo con un personaje fuerte para que se quede enfrente, pues así Waluigi podrá contestar desde atrás.

Donkey Kong Este gorila tiene un revés muy fuerte, además de que su poder defensivo es de gran ayuda. Pero lo más importante es que su poder ofensivo sirve bien para defender pues salta un poco hacia atrás al hacerlo.

Diddy Kong En ocasiones, los personajes rápidos te descontrolan porque se mueven mucho, y Diddy no es la excepción. Es más recomendable para los que ya han dominado el juego, pues podrán manejarlo mejor.

Koopa Troopa Es veloz, rueda en su concha para alcanzar las bolas y defiende bien haciendo equipo con un fuerte. Su mejor cualidad es que su poder ofensivo deja la pelota casi junto a la red, y es casi imposible de responder.

Boo Al principio te despista que Boo desaparece, pero lo bueno es que también confunde a tu adversario. Sus poderes ofensivo y defensivo lo convierten en muchos fantasmas para engañar y disfrazar el curso de la bola.



Como podrás ver, cada personaje tiene su propio encanto, y es buena idea conocerlos a todos para poder saber qué ofrecen y en qué pueden fallar. Recuerda que no es importante que seas el mejor, sino que te diviertas y compitas sanamente con los demás. Si no te sale una jugada, practica mucho y lograrás superar tus metas. Envíame tus comentarios y dime si te gustó esta sección a: heidy@clubnintendomx.com



Para cerrar este número les recomendamos plenamente checar **Nintendogs**, que es un título que estará en boga durante un buen rato por su fácil control y entretenido estilo de juego, permitiendo que todo mundo –niños o adultos- se diviertan criando a sus mascotas virtuales. Además, a finales de este mes saldrá la nueva aventura de Mario en los deportes, y obviamente te traeremos todos los detalles para que descubras que el béisbol también tiene su lado alegre. Recuerda que el próximo número te traeremos más *reviews*, trucos, previos y guías de tus juegos favoritos. ¡Nos vemos en Septiembre!

ÚLTIMA PÁGINA
AGOSTO 2005

Ya conoces a **Mario**: siempre le gusta probar nuevos retos y por ello ahora lo veremos demostrando sus habilidades en el diamante. **Mario Baseball** no es un título ordinario, ya que emplea los característicos poderes especiales que harán que disfrutes hasta la última entrada del partido. Los personajes son variados y extraídos del universo de **Mario Bros.**, incluyendo a **Bowser**, **Donkey**, **Waluigi**, **Peach**, **Yoshi** y muchos más. Ya sea que participes de forma individual en el modo de historia, o con tus cuates en el *multiplayer*, quedarás sorprendido de lo divertido que puede ser un encuentro de béisbol.

The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King (GBA)

Una de las películas más aclamadas de Tim Burton es **The Nightmare Before Christmas**, donde **Jack Skellington** se embarca en una odisea por llevar la Navidad a su tierra de *Halloween*. En este videojuego, desarrollado por Buena Vista Interactive, vivirás los momentos anteriores al filme, donde **Jack** y su amigo **Zero** deben investigar el origen de unos insectos que han invadido *Halloween*. También aparecen personajes como **El Mayor**, **Sally** y **Oogie Boggie** –quien comanda la nueva amenaza-. Usa los inventos del **Dr. Finklestein** para avanzar en las misiones individuales y reta a tus amigos en el modo *multiplayer*.





Splinter Cell: Chaos Theory (NDS)

El agente secreto número uno de Ubisoft por fin tiene una versión portátil como se debe. Si recuerdas, anteriormente los juegos de **Splinter Cell** debían ser adaptados en forma de *side scrolling*, y no en su modo natural en 3D, perdiendo gran parte del encanto del sigilo y la conquista del territorio enemigo. Pero ahora, con las capacidades del Nintendo DS se logró una gran adaptación de **Chaos Therory**, el último juego de **Sam Fisher** para el GCN. Ahora gozarás de gráficos tridimensionales y escenarios con ambientes sombríos que lucen bien en la colorida pantalla del DS.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2 colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF